KONKURSY!!! KONKURSY!!! KONKURSY!!!

PC SHAREWARE

ISSN: 1232-938X INDEX: 336726

PIERWSZY MAGAZYN W POLSCE POŚWIĘCONY PROGRAMOM SHAREWARE I PD

Cena: 9,99 zł

Nr 01/98 (31)
Styczeń 1998

Temat miesiąca
Wszystko o kompresji MP3

Programy
- Audio Architect
- imPRESSion

Edukacja
- BuenSoft Spanish
- D-Plot

Bonus
- Screen savery,
- desktopy, ikony,
- tapety

Internet
- Applet Button Factory
- Netattache

Gry
- Cobra Gunship
- Lord Monarch

Brak CD?
Zapytaj swojego sprzedawcę

Silver Shark



SPIS TREŚCI

Witam Państwa gorąco w samym środku zimy. Na szczęście mamy już za sobą czasy panowania dziesiątego stopnia zasilania, kiedy energia elektryczna, podobnie jak wszystko inne, była na kartki. Bez obaw i bez wyrzutów sumienia możecie więc najpierw przewertować bieżący numer PCS a potem zasiąść wygodnie przed monitorem i przyjrzeć się zawartości cover CD. Równie dobrze możecie wykonać powyższe czynności w odwrotnej kolejności. A co znajdziecie w środku? Jak zwykle przygotowaliśmy różnorakie dania - smakowite, lekkostrawne i dobrze przyprawione. Staraliśmy się utrafić w gusta wszystkich smakoszy, choć zdajemy sobie sprawę, że żadnej restauracji to się jeszcze do końca nie udało. O przepraszam, redakcji, nie restauracji - oczywiście błąd wynikły z winy złośliwego chomika redakcyjnego o imieniu Alfred II. Wiem, że niektórzy z czytelników darzą sympatią tą nieznośną kreaturę (Auuu!!!), mam dla nich niespodziankę - postanowiliśmy nadać rubryce „Pół żartem, pół serio" imię wstrę... (Auuuu!!!), kochanego gryzonia. Już w pierwszej edycji prawdziwa sensacja - demaskujemy oblicze sprawcy całego zamieszania, a także przedstawiamy kilka scenek z jego ssaczego żywota (nie gryź mnie, gwieździe to nie przystoi!). Ale PC Shareware to nie tylko forum prezentacji Alfreda, przede wszystkim zachęcam do zapoznania się z programami, które w tym miesiącu przedstawiamy. Miłośnicy grafiki komputerowej i technik DTP powinni zwrócić baczną uwagę na ImPRESSion - potężne narzędzi łączące cechy PageMakera i Corel Draw, fanów komputerowych dźwięków zachęcam do sprawdzenia możliwości Audio Architecta, zaś wszystkich namawiam do przeczytania artykułu o kompresji MP3, będącego motywem przewodnim niniejszego wydania. Po raz pierwszy (na wyraźne życzenie zainteresowanych) na płytce znalazły się materiały przeznaczone dla czytelników Implementacji a także, podobnie jak w zeszłym miesiącu, garść rozmaitych tematów, screen saverów i tym podobnych ozdobników pulpitu. Rubryki poświęcone edukacji oraz grom, także nie świecą pustkami, więc pozostaje mi już tylko jeszcze (który to już) raz zaprosić do lektury.

Jan Jankowski



Adres wydawcy:
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25,
tel./fax (0-71) 34 120 83,
tel. (0-71) 34 37 071 w. 38
e-mail: pcsharew@mikrozet.wroc.pl

Redakcja:
Jan Jankowski - redaktor naczelny
Krzysztof Herla - sekretarz redakcji

Zespół redakcyjny:
Krzysztof Kaliszewski, Piotr Krzysztofik, Piotr Lasoń, Paweł Musiałowski, Aleksander Olszewski, Jerzy Poprawa, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Design & DTP:
Sebastian Dragun,
Arkadiusz Kisielewski,
Mariusz Michalski

Projekt okładki:
Sebastian Dragun

Wydawca: Silver Shark, 53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel./fax (071) 3412083

Druk:
Prasowe Zakłady Graficzne, Wrocław, ul. Piotra Skargi 3/5

PC SHAREWARE



ZAWARTOŚĆ COVER CD

WINDOWS

PROGRAMY

3D-Draw
Design Express
Audio Architect
ACD See 2.1
Adress Book
ADS SDK
ARJ Manager
Advanced Space Hunter
Bar Manager
Beyond Compare
Brochure
BrainStormer
CD ROM Label Shop
ChangeName
Color Coder
Closer
CV Authoring Tool
Destruction System
Disk Guard
Formula Graphix
FTBar
Giotto
Global Time
Happy Callendar
Handy
Impression
INF Tool
Kith and Kin
Look Away
Mr Burns
PicStation
Power Zip
Password Tracker
PV Font Peeper
Quack
Quick Run
Radio FM Stereo
Setup Builder
ShutDown
Set Me Up
SoundScape
ThumbsPlus 3.10
VirUSafe
Windows Commander 3.03
Word Translator
ZX Spectrum emulator
Easy MP3
JukeBox
WinDAC
WinPlay 2.0
dodatki do Delphi i BCB
DUCC
Time World
Bob OS
Computer Flower Pet
Cyclothron Labirynth
ESP Experiment
3D Draw
AddressBook
Audio Architect
ADS SDK
ARJ Manager
Brochure
Brain Stormer
Impression
Kith & Kin
Mr Burns
Online TC
Picstation
Setup Buider
Win Commander
Delphi-dodatki

GRY

3D Dudes
ACollex
Amazeing
Another Video Poker
Battle Cycle
Betsy Ross Solitaire
Black Jack
Bzzz...
Classic Space War
Demon Star
Lord Monarch
Dynamite
Grand Chess
Gin Rummy
Gopher Golf
K-Chess
Master Mind
Okrety
Rainworm
Rocket Pack
Tanks
Total Soccer
Vanishing Squares
X-0
X.Y.Z
7 Setembro
Acollex
Amazeing
K-Chess
Rainworm
Tanks
Vanishing Square
7 Setembro

EDUKACJA

BuenSoft Spanish
Bible Pro
Biblia i Katechizm Demo
Binder
Compasses and Ruler
Circuit Solver
Vulcan City Distance
D-Plot
Europe!
HTML Tutorial
PC Lexicon
Temperatures
World War II
Zdanie
Bible Pro
I&I Biblia
Binder
PC Lexicon
Zdanie

BONUS

3 Aline Screen Saver
Blade Runner Theme
2 Stupid Dogs Theme
Entrepreneur Demo
Erasure Cowboys Theme
Led Zeppelin Theme
Mettallica Button
Golf Fanatics Screen Saver
Paradise Screen Saver
Phantastic Screen Saver
Stormtroopers Cursor
Mark Twain Screen Saver
WarMaker
Animacja z Guardian
FloLan
Sailor Mercury
Mangowe melodie
Tamagothi
Multimedialny świat Jana Brzechwy
Silver Wolf
Guardian
Mercury
Manga-dźwięk
Tamagothi
The Lamb... Theme
Tekken 3 Theme
Confetti Screen Saver
Reboot Screen Saver
Screen Paver Screen Saver
Tapety
Tapeta 2
Barney Be Gone
Chicken Invasion
Story Bug
Animacje mangowe
EmPipe
Gomoku
Legend Keiichi 4
Multilangua' Viewer
SimFish

INTERNET

Bookmark converter
Button Factory
GetRight 3.01
Kidnet Explorer
Mailchecker
NetAttache Pro
OnLine Time Counter
Spam Exterminator
Web Graphic Optimizer

DOS

PROGRAMY

Antech
AC33
Bass
BGP
BMaster
GMod
MBB
Melody
Musica
Scala
XM2MID
L3 Encoder
Algorytmy
AMIS
ASM Enviroment
ASM Help
ASMLib
C FAQ
N-Buffer
Implementacje

GRY

Bugs
Greedy
Cobra Gunship
Robak

BONUS

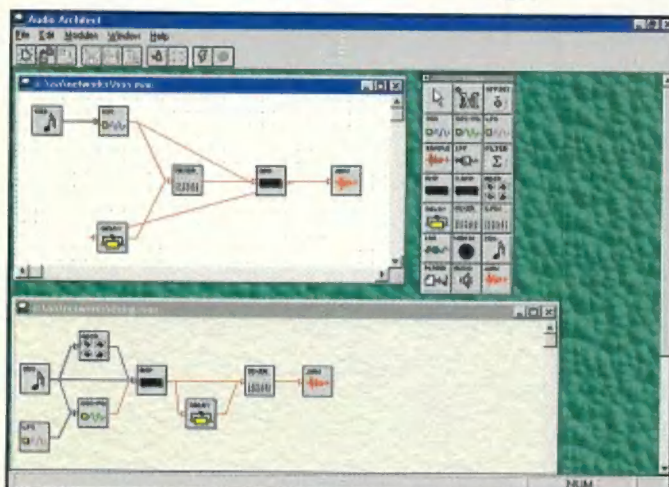
OS2 Demo
Lew Leon
Duke it Out

EDUKACJA

VCDP
WASPS

Uwaga!!! Niektóre z programów znajdujących się na naszym cover CD, przeznaczonych dla środowiska Windows/Windows 95, do poprawnego działania wymagają dodatkowych bibliotek bądź sterowników - często chodzi o pliki typu vbrun100.dll, vbrun200.dll, vbrun300.dll itd. (programy napisane przy pomocy Visual Basica) lub msvcrt(xxx).dll, mfc(xxx).dll itd. (programy stworzone za pomocą Microsoft Visual C++), lub bwcc.dll, ctl3d.dll, lub wreszcie driverów DirectX, WinG itp. Niektóre z tych plików znajdują się w głównym katalogu na CD, inne nietrudno znaleźć, ponieważ wchodzą w skład wielu aplikacji dla Windows. Niestety, autorzy programów shareware często zapominają o dołączeniu wspomnianych bibliotek do swoich produktów.

Budowniczy dźwięków



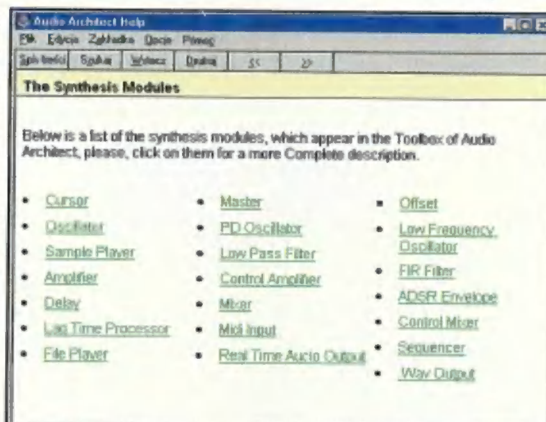
Programów muzycznych istnieje na rynku całe mnóstwo. Jednak stosunkowo niewiele z nich umożliwia stworzenie dźwięku od podstaw. Większość bowiem pozwala jedynie bądź na obróbkę i przetwarzanie gotowych próbek dźwiękowych (edytory audio), tworzenie utworów muzycznych z gotowych sampli (trackery), czy też pisanie muzyki za pomocą instrumentów klawiszowych lub nut (sekwencery midi oraz edytory zapisu nutowego). Dlatego też opisywany tu program jest dość nietypowy.

Audio Architect 3.0 jest syntezatorem modułowym. Pojęcie syntezy modułowej mimo raczej groźnego brzmienia bardzo łatwo jest wyjaśnić. Jest to bowiem tworzenie dźwięku za pomocą odpowiednio połączonych modułów. W dosyć zamierzchłych czasach, gdy komputery jeszcze nie istniały (a jeśli nawet, to potrafiły wyłącznie dziurkować perforowane taśmy), już wtedy elektronika była usłużnym narzędziem wielu muzyków. Tak więc MODUŁ był wtedy niewielkim (a czasami całkiem sporym) czarnym pudełkiem z pokrętłami, przyciskami i wtyczkami. Moduły łączyło się przewodami w swoistą sieć mającą za zadanie generowanie dźwięków i tworzenie z nich muzyki.

Celem twórców programu Audio Architect 3.0 było odtworzenie tego sposobu kreacji brzmienia na zwykłym domowym pececie. Tutaj także dźwięk tworzy się za pomocą odpowiednich modułów połączonych w sieć. Każdy moduł ma inne zadanie i każdy przypomina w mniejszym lub większym stopniu rzeczywiste urządzenie elektroniczne. Tak więc w Audio Architekcie można bez większego trudu utworzyć dość skomplikowany układ urządzeń generujących i modyfikujących dźwięk bez potrzeby zakładania własnego (trudnego w obsłudze i kosztownego) studia analogowego. W ten sposób możemy popuścić wodze fantazji, kreując rozmaite dźwięki, których późniejsze wykorzystanie jest zupełnie dowolne.

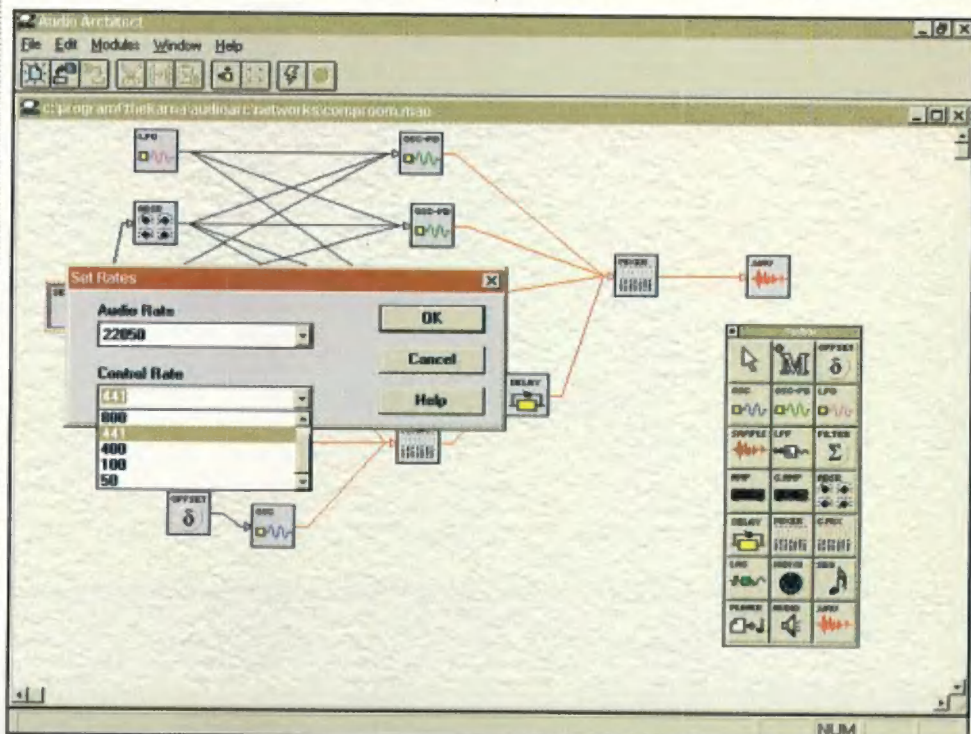
Osobie nie mającej wcześniej styczności z tego typu aplikacjami będzie początkowo dosyć trudno zrozumieć zależności między poszczególnymi modułami. Wymaga to bowiem podstawowej wiedzy o samym dźwięku. Jeśli jednak jej nie posiadasz - nic straconego. Wystarczy bowiem trochę pracy (czy też zabawy?) z programem i już pojęcia takie jak częstotliwość, modulacja czy kontrola obwiedni przestaną brzmieć obco.

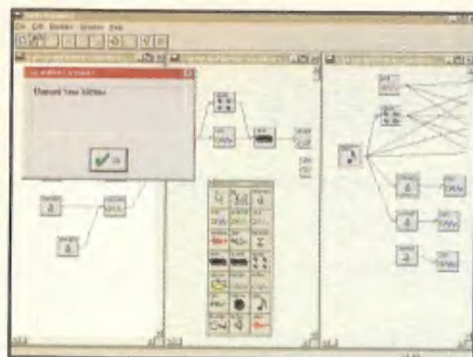
Instalacja Audio Architekta jest standardowa dla aplikacji windowsowych i przebiega bezproblemowo. Program na pierwszy rzut oka nie wydaje się zbyt rozbudowany, za to sprawia miłe wrażenie, jeśli chodzi o wygląd. Widzimy tu pasek narzędzi, który oprócz podstawowych operacji dyskowych (utwórz nowy, otwórz plik, zapisz plik) czy edytorskich (wytnij, kopiuj, wklej) posiada tylko cztery dodatkowe funkcje, o których za chwilę. Pracę proponuję rozpocząć od wybrania tła dla całej aplikacji (Modules / Background cycle) oraz tła dla poszczególnych projektów (Modules / Foreground cycle). W tym drugim przypadku, możemy określić, czy chcemy widzieć siatkę, czy nie. Siatka pomaga w rozmieszczaniu poszczególnych modułów - przycisk Arrange Modules pozwala wyrównać wszystkie moduły do oczek siatki, zaś sąsiedni - Grid Spacing określić rozmiar tychże oczek (nie wpisujmy tu przypadkiem wartości 0, gdyż program w dość przykry sposób odmówi dalszej współpracy czyli po prostu zawiesi się). Siatka ma znaczenie czysto estetyczne i nie wpływa w żaden sposób na generowany dźwięk.

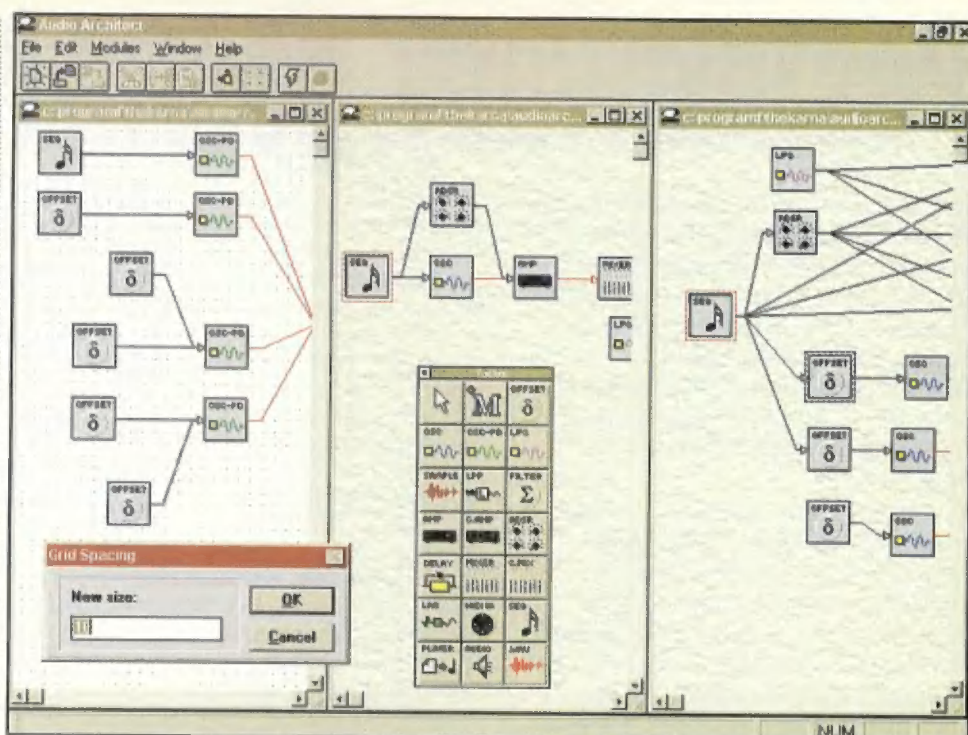


No dobrze - czas przejść do konkretów czyli do tworzenia dźwięku. Na początek warto obejrzeć sobie przykładowe projekty, wczytując je z katalogu NETWORKS. Aby odsłuchać takie dźwięki, należy je najpierw wygenerować. W pełnej wersji programu istnieje co prawda możliwość odgrywania dźwięku w czasie rzeczywistym, tutaj jednak trzeba go najpierw nagrać na dysk, do pliku z rozszerzeniem .WAV. Czyni to przycisk Calculate (ten z błyskawicą) lub klawisz Spacji. Jednak przedtem dobrze jest wybrać preferowaną jakość dźwięku wyjściowego (opcja Modules/Set Rates) oraz zaznaczyć opcję Modules/Report Time, która mówi o czasie potrzebnym na wykonanie obliczeń. Jeśli obliczenia trwają zbyt długo, możemy je w dowolnej chwili przerwać klawiszem Stop (sąsiaduje z Calculate). Tak otrzymany plik wave możemy odsłuchać innym programem, jak chociażby standardowym Rejestratorem Dźwięku Windows. Jak łatwo jest zauważyć, Audio Architect generuje dość zaawansowane brzmienie, zaskakujące wręcz w porównaniu z prostotą układów modułowych.

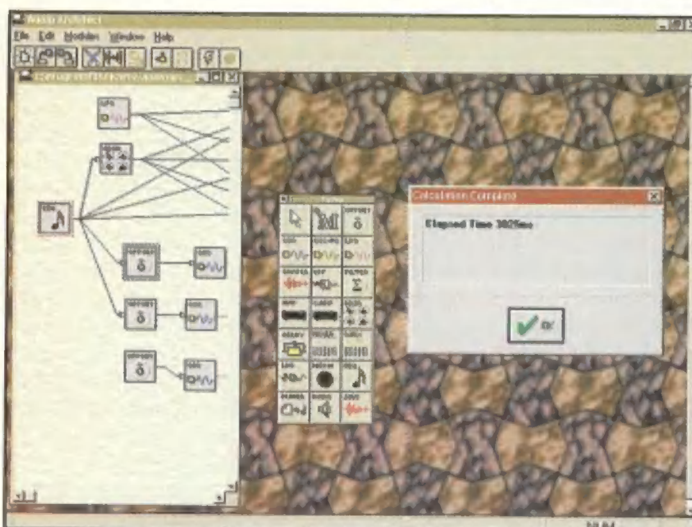
A teraz parę porad dotyczących budowania własnych projektów. Moduły ustawiamy klikając je-



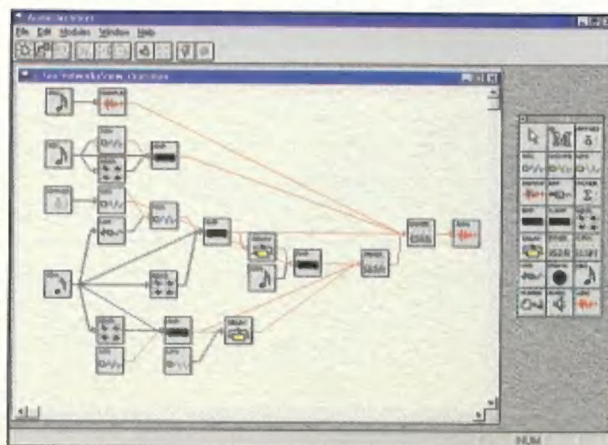




den z nich w okienku Toolbox, a następnie ponownie na wolnym fragmencie okna projektowego. Łączymy zaś je poprzez wciśnięcie prawego przycisku i przeciągniecie z jednego modułu na drugi. Każdy projekt powinien posiadać moduł .Wav, który umożliwia zapisanie dźwięku na dysk. Poza tym należałoby ustawić któryś z początkowych modułów, np. Seq czy Player (o których za chwilę) jako Master. Opcja ta mówi programowi, by skończył obliczenia, gdy którykolwiek z modułów Master zakończy pracę (w przeciwnym wypadku dźwięk generowany jest bez końca i trzeba ten proces przerwać ręcznie). Służy do tego ikona w kształcie litery M. Klikając na nią a następnie na dany moduł, otrzymujemy wokół niego czerwoną ramkę, co świadczy o przełączeniu na Master. Możemy teraz kontynuować budowę projektu. Jak już wspomniałem, dobrymi modułami początkowymi są sekwencery (Seq) i Player. Służą one do taktowania innych modułów (np. Sample, Osc czy Lfo) i jako takie nie generują dźwięku. W programie wyróżniamy bowiem dwa rodzaje połączeń: połączenia Audio oraz Control. Pierwszy z nich oznacza zwykły dźwięk - przykład: moduł Sample (odgrywa gotowe dźwięki z dysku) czy też Osc (oscylator - tworzy dźwięk o przebiegu sinusoidalnym, prostokątnym, piłokształtnym, trójkątnym lub losowym o zadanej częstotliwości) generują dźwięk same z siebie i można je połączyć bezpośrednio do wyjścia Wav. Natomiast moduły typu Lfo (oscylator niskich częstotliwości, bardzo przydatny do płynnej zmiany właściwości dźwięku) czy też Seq i Player mają wyjścia wyłącznie typu Control, mogą więc służyć tylko do sterowania pracą innych modułów. Typ połączenia wybieramy w oknie ukazującym się w chwili przeciągnięcia prawym klawiszem myszki. Jeśli jedno z urządzeń ma tylko wyjścia Control, a drugie tylko wejścia Audio (lub odwrotnie), połączenie nie uda się.



Wróćmy zatem do modułów Seq i Player. W pierwszym z nich możemy zbudować frazę złożoną z 16 dźwięków i to na 3 kanałach jednocześnie. Klikamy więc dwukrotnie moduł, po czym wpisujemy w okienka odpowiednie wartości. Są nimi wysokości nut. Oprócz tego można określić ilość powtórzeń (uwaga - działa tylko dla pierwszego kanału), czas trwania nut i odstępy między nimi w milisekundach. Na podobnej zasadzie działa Player, z tym że w tym przypadku wartości nut wczytywane są z pliku (który możemy w każdej chwili utworzyć) i składają się z 3 kolumn określających wartość nuty, czas trwania i głośność. Tak spreparowane sekwencery można śmiało łączyć z innymi modułami posiadającymi wejście Control, np. ze wspomnianym już Sample, w którym wystarczy podać nazwę pliku do odegrania. Otrzymany dźwięk możemy modyfikować na różne sposoby - przykładowo dodać mu różne rodzaje opóźnienia (echo, pogłos, flange i chorus - nazwa zależy od wielkości opóźnienia i ilości nałożonych ech) za pomocą efektu Delay, zmiksować go z innym poprzez Mixer czy też przepuścić przez Filter.



Innym sposobem na uzyskanie ciekawych brzmień jest kontrola Oscylatora (Osc) poprzez moduł Lfo (w którym ustawiamy tylko częstotliwość i głębokość modulacji). Łatwo jest też zmieniać obwiednię dźwięku (czyli czas jego narastania, trwania i wybrzmiewania) wykorzystując moduł Adsr. Krótkiego wyjaśnienia mogą też wymagać moduły Amp i C.Amp (amplifiery) - służą one do kontroli siły sygnału (w pierwszym przypadku głośności dźwięku, w drugim zaś sygnału sterującego) i muszą być sterowane jakimś modułem poprzez połączenie typu Control. Moduł Lag pozwala uzyskać tzw. efekt „slide" czyli płynnego przejścia z jednej nuty w drugą, a moduł Offset generuje stały sygnał (zarówno Audio jak i Control) i może służyć do kontrolowania brzmień mających pozostać jednakowymi przez cały czas.

Próba wymienienia wszystkich możliwości jest oczywiście z góry skazana na niepowodzenie. Dobrą szkołą są w tym przypadku przykładowe pliki .MAE, czytelna i nieskomplikowana angielskojęzyczna pomoc a przede wszystkim eksperyment i wyobraźnia. Podsumowując - Audio Architect 3.0 jest programem ciekawym i cość nowatorskim. Odrobina praktyki pozwala na uzyskanie naprawdę niepowtarzalnych efektów. Nieco odstraszającą wydaje się być cena, za którą otrzymujemy klucz uaktywniający kolejne 3 moduły i nic więcej. Co prawda są to moduły dość ważne (np. Audio - czyli odsłuch w czasie rzeczywistym czy też Midi In - do współpracy z instrumentami klawiszowymi), jednak nie niezbędne. Praca bez nich także może być efektywna a stworzone brzmienia znajdą wiele zastosowań.

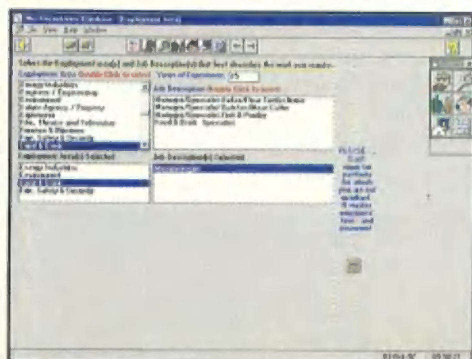
[Kres]

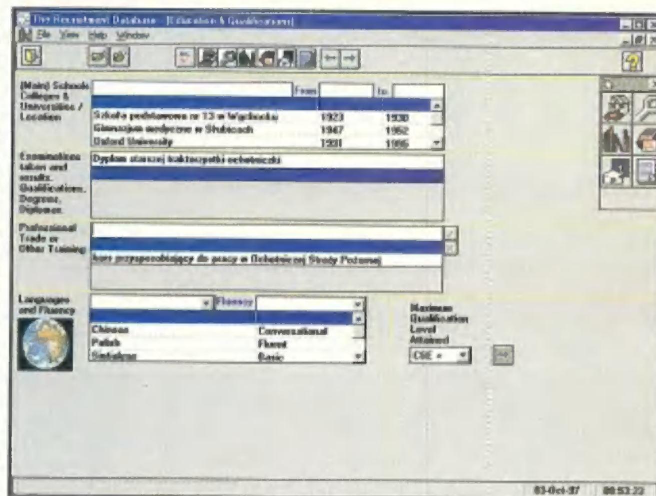
Nazwa:	Audio Architekt 3.0
Autor:	The Karnataka Group
Kontakt:	aa@karnataka.co.uk
System:	Windows 3.x, Windows 95/NT
Rejestracja:	200,00 $

Poszukiwany, poszukiwana

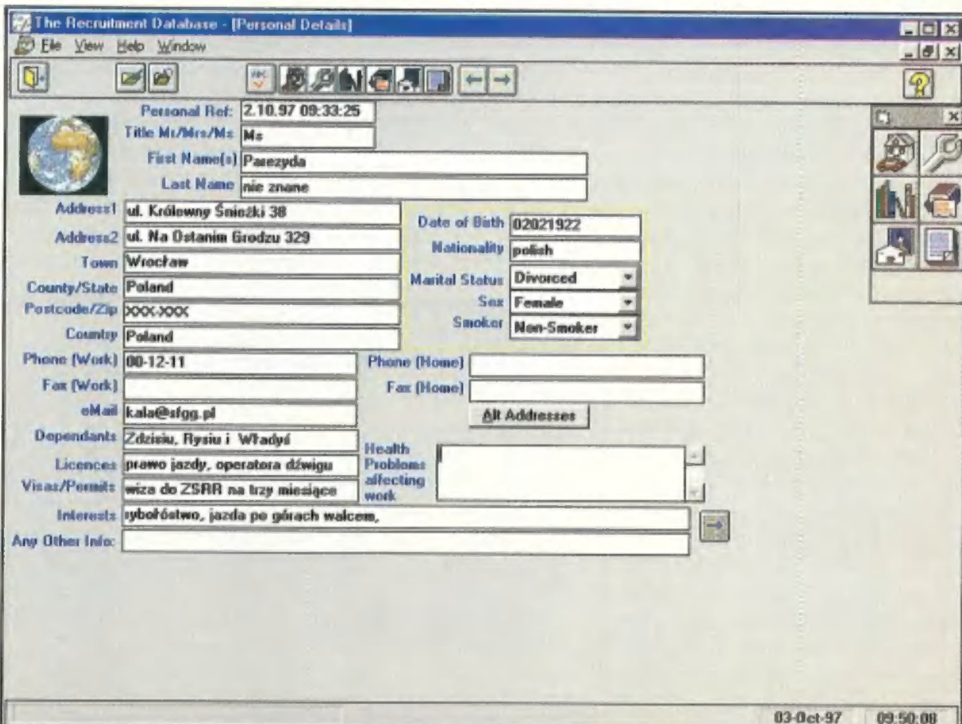
Ktoś kiedyś powiedział, że szukanie pracy jest najbardziej męczącym zajęciem jakie może istnieć i trzeba przyznać, że jest w tym stwierdzeniu dużo prawdy. Zapewne zgadzają się z tym wszyscy ci, którzy przeszli przez tysiące rozmów kwalifikacyjnych, złożyli mnóstwo podań, a większość dnia upływa im na staniu w kolejce, dłuższej niż Chiński Mur, w Urzędzie Pracy.
Nie lepiej wygląda sytuacja po drugiej stronie medalu czyli potencjalnych pracodawców. Siedzi taki koleś za biurkiem, na którym piętrzy się stos papierów złożonych przez ludzi chętnych do roboty i czyta tysięczne podanie, które praktycznie niczym nie różni się od pozostałych. I jak tu z tej góry życiorysów, referencji wybrać ten, którego autor wydaje się odpowiadać kryteriom i wymaganiom posady, która jest do wzięcia? Myślę, że program CV Author pozwoli na chociażby częściowe rozwiązanie tego obustronnego problemu.

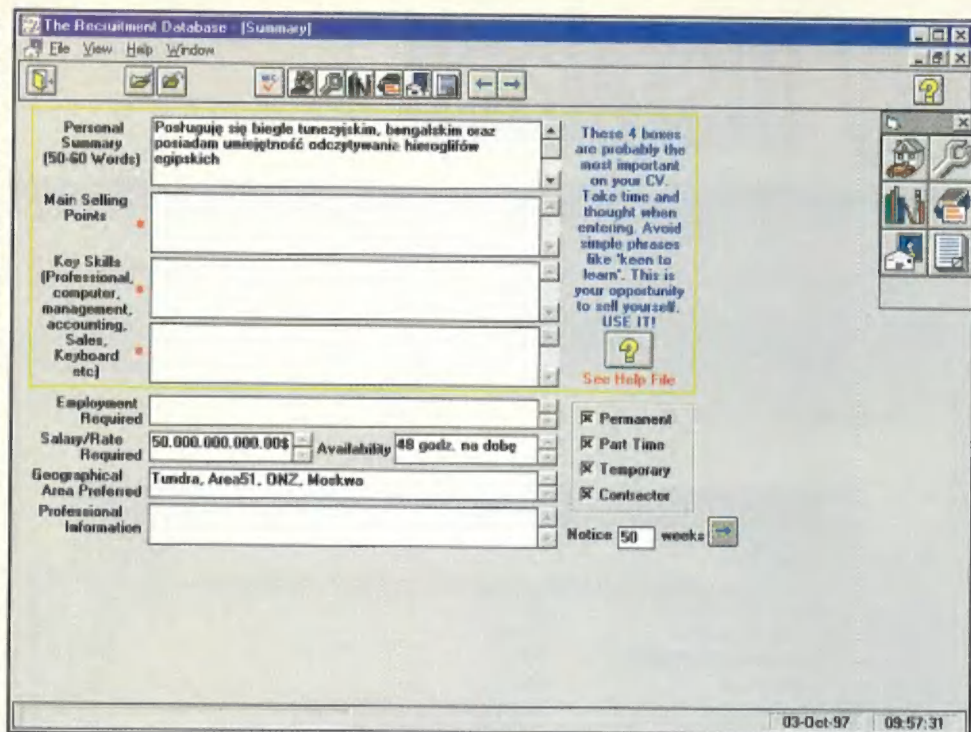
Literki CV przy nazwie oznaczają Curriculum Vitae czyli po prostu życiorys. Jak wiadomo w większości przypadków taki świstek papieru z danymi próbującymi opisać bezrobotnego osobnika (na razie) jest pierwszym testem, którego wynik zależy czy ogłoszeniodawca będzie się chciał spotkać z delikwentem osobiście. Program CV Author na pewno w znacznym stopniu ułatwi napisanie ciekawego i chwytającego za serce życiorysu, a przynajmniej piszący będzie miał 100% pewności, że streszczenie jego drogi życiowej jest poprawne pod każdym względem. Proces tworzenia CV głównie polega na wypełnianiu poszczególnych pól, które później będą dla czytającego skróconą charakterystyką osoby, która wprowadziła swoje dane. Zaczynamy od przedstawienia się czyli wpisania podstawowych informacji takich jak imię i nazwisko, adres zamieszkania, telefon, fax, e-mail i tym podobne namiary. Podanie swojej daty urodzin, płci, oraz stanu cywilnego również jest jak najbardziej wskazane. Autorzy programu zaznaczyli, że im więcej pól będzie wypełnionych, tym większe szanse na co najmniej kontakt od strony firmy, do której trafił życiorys. Powinniśmy również wyszczególnić osoby, które są na naszym utrzymaniu, głównie chodzi tu o dzieci, ale równie dobrze mogą to być inni członkowie rodziny (i nie tylko) żyjący z naszych ciężko uciułanych pieniędzy. Na pewno bardzo ważną informacją będą jakiekolwiek kłopoty ze zdrowiem, które mogą nam ograniczyć zasięg dostępnych dla nas posad, pomimo to tę rubrykę powinno się wypełnić zgodnie z prawdą, aby nie marnować cennego czasu potencjalnego chlebodawcy i swojego również. Jest tu miejsce na wyliczenie ewentualnych licencji, pozwoleń, wiz jeśli takowe posiadamy, gdyż to może zadecydować o naszym przyszłym sukcesie.





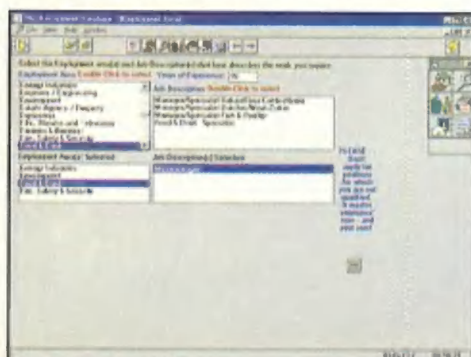
Możemy pokazać się od strony bardziej osobistej i napisać o swoich hobby, ale głównie chodzi o te, które raczej nie są związane z pracą; na zawodowe zainteresowania przyjdzie kolej nieco później. Przebrnęliśmy przez powyższe rubryki, ale przed nami jeszcze długa droga do przejścia, która (głównie) będzie się opierać na nieco bardziej twórczym wypełnianiu niż mechaniczne wybieranie. Teraz powinniśmy określić swoje umiejętności a bliżej dziedzinę, w której jesteśmy (lub wydaje nam się) najlepsi, czyli zawężamy w ten sposób listę pracodawców, którzy mogą odpowiedzieć na nasz anons. Wiadomo, że jak zaznaczymy dział Jedzenie & Picie oraz stanowisko „rzeźnik", to nie skontaktuje się z nami np. firma zajmująca się produkcją skarpetek czy innych tekstyliów. Niestety nie możemy sami (ręcznie) wprowadzić „swojej" dziedziny, musimy wybrać z listy dostępnej już w programie. Mimo to nie stanowi to dużego problemu, gdyż wybór jest dość zróżnicowany; baza zawiera najpopularniejsze ale i także mniej powszechne (astronauta, kapitan statku, sejsmolog...) profesje, z których większość z powodzeniem można dopasować do polskiej rzeczywistości. Oczywiście nazwy specjalności (jak i cała reszta) opisane są w języku angielskim, ale pozwolicie, że bliżej tym problemem zajmę się nieco później. Następnie możemy się wykazać swoim wykształceniem oraz ciężko zdobytymi dyplomami, ukończonymi kursami i znajomością języków obcych. Kolejno wpisujemy historię naszej edukacji czyli co gdzie i kiedy ukończyliśmy oraz wymieniamy wszelkie tytuły stojące przed naszym nazwiskiem (jeżeli takowe istnieją). W przypadku języków obcych należy uczciwie przyznać się do stopnia zaawansowania naszej wiedzy i umiejętności posługiwania się nim, nie omieszkajmy również zaznaczyć języka, którym posługujemy się prawie od urodzenia. Nie każdy obcokrajowiec musi wiedzieć, że w Polsce językiem urzędowym jest właśnie język polski. Dlaczego akurat obcokrajowiec, a nie poczciwy rodak, wyjaśnię później. Pozostaje nam jeszcze tylko po raz wtóry przypomnienie sobie historii, ale tym razem dotyczącej naszej

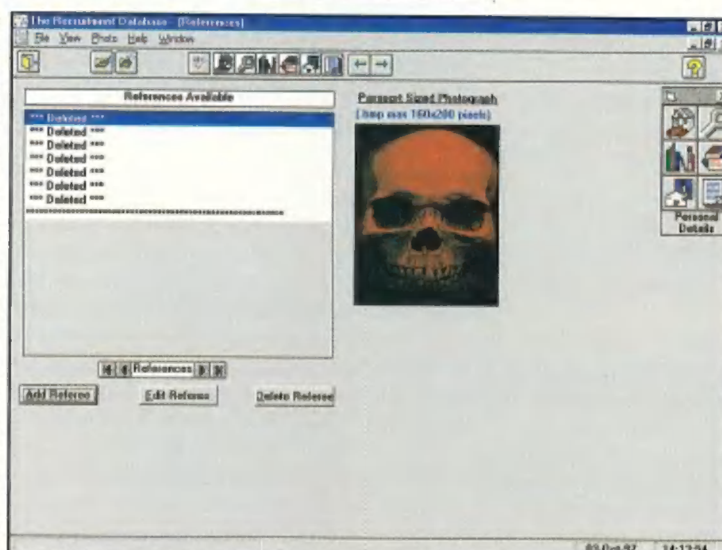




kariery zawodowej. Czyli wymieniamy wszystkie dotychczasowe zakłady pracy, w których mieliśmy okazję zagrzać na parę chwil miejsce i udało nam się załapać na gablotkę z wizerunkami zasłużonych pracowników. Jeżeli powyższy życiorys płodzimy jeszcze w momencie, gdy nie porzuciliśmy aktualnej pracy, również powinniśmy o niej wspomnieć w odpowiednim polu. Jestem pewna, że najwięcej kłopotu sprawi wszystkim wypełniającym rubryka „powód odejścia", którą musimy wypełnić, w przeciwnym wypadku życiorys nie zostanie zapamiętany. Tego typu „przymusowych" rubryk jest więcej, ale myślę, że akurat ta wielu wypełniającym może wprawić w chwilową konsternację, przynajmniej do momentu, gdy delikwent nie wymyśli czegoś bardzo przekonywującego, co tłumaczyłoby jego odejście z dotychczasowej, ciepłej posadki. Nie zapomnijmy również pominąć w tych szczerych zwierzeniach informacji o zarobkach i zajmowanym stanowisku w poprzednich miejscach pracy, wiadomości te na pewno będą mile widziane przez czytającego.

Przed przystąpieniem do dalszej charakterystyki wskazane by było, aby znaleźć sobie jakieś ciche i spokojne miejsce, włączyć przyjemną muzyczkę i się bardzo mocno skoncentrować. Teraz bowiem przyszła kolej na „osobiste podsumowanie" czyli wyodrębnienie naszych plusów i tylko plusów, które będą wyróżniać nas od całej masy innych nam podobnych indywiduów ubiegających się o to samo miejsce pracy. Wbrew pozorom nie jest to takie proste, ponieważ musimy krótko i zwięźle przedstawić





zalety, które mają za zadanie zainteresować ewentualnego pracodawcę i przekonać go, że po za nami nie ma nikogo, kto mógłby tak dobrze wypełniać swoje zadanie w nowej pracy, a ta posada tylko czeka na naszą skromną osobę. Najlepiej ustosunkować się do tego w nieco brutalny sposób, otóż przyjmujemy, że my jesteśmy towarem i musimy tak zareklamować swoją osobę, aby trafić w jak najlepsze ręce czyli dostać satysfakcjonującą nas (wymarzoną) pracę. Brzmi to może jak zasady targu niewolników, ale chyba najlepiej oddaje klimat rynku pracy, który często przybiera charakter czysto handlowy. Powyższy życiorys możemy potraktować jako wstępną reklamówkę, gdyż dopiero na rozmowie kwalifikacyjnej (o ile do niej dojdzie) będziemy musieli pokazać swoje rzeczywiste umiejętności przekonywania i prezentacji własnej osoby. Uff..., najgorsze za nami, teraz już tylko pozostało nam wypełnienie kilku rubryk o charakterze bardziej praktycznym jak preferowane przez nas miejsce pracy (Sybir, Alaska, Europa, Warszawa...), umowa jaka nas najbardziej zainteresuje (na czas nieokreślony, kontrakt, tymczasowa), w jakich godzinach będziemy dyspozycyjni, namiary osoby, która może wystawić nam pozytywne referencje oraz (uwaga!) jakich zarobków się spodziewamy. Ta rubryka nie należy do tych przymusowych, ale i ją warto zapełnić jakąś liczbą pomimo, iż może to sprawić trochę kłopotów. Chyba najlepszym rozwiązaniem będzie obiektywne (w miarę możliwości) wpisanie wartości, która jest odzwierciedleniem naszych rzeczywistych umiejętności (pamiętajmy co wpisaliśmy we wcześniejszych rubrykach). Ale co ja wam tutaj nudzę, tym którzy są już całkiem nieźle zaprawieni w ciężkich bojach o posadę i mają już na koncie kilkadziesiąt rozmów i spotkań kwalifikacyjnych, przecież wy doskonale wiecie, w jaki sposób pokazać się od jak najlepszej strony, jednocześnie nie mijając się zbytnio z prawdą...

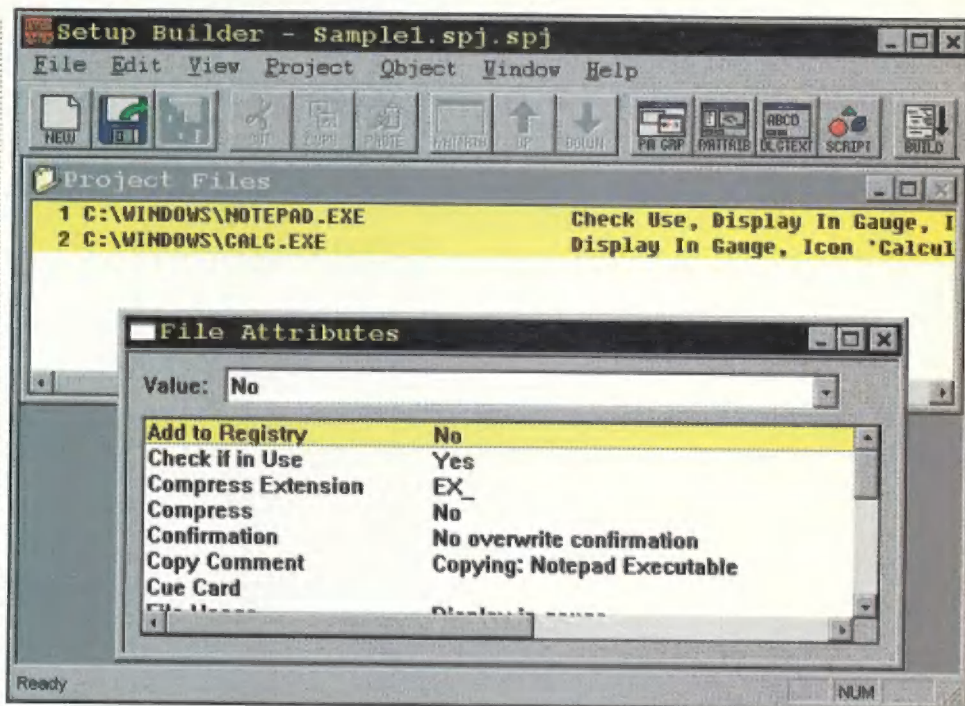
Bez względu na to, co za niestworzone rzeczy znajdą miejsce w rubrykach powyższego życiorysu, jego użyteczność w Polsce jest co najmniej dyskusyjna. Otóż wcześniej już pozwoliłam sobie zauważyć, że program w całości jest w języku angielskim, logiczne jest, że piszący historię swego żywota również powinien posłużyć się powyższym językiem. Tym bardziej, że istnieje możliwość sprawdzenia pisowni przez program, ale oczywiście rozpoznaje on jedynie język „angoli". Szukając pracy w naszym rodzimym kraju-raju możemy potraktować CV Author'a jako doskonały wzór pod zwykłe „papierowe" życiorysy, na pewno korzystając z programu w ten sposób, nie popełnimy błędu. Natomiast sprawa wygląda inaczej, jeśli ktoś chciałby znaleźć pracę za granicą, w tym przypadku CV nadaje się wręcz idealnie. Otóż został on stworzony pod tzw. Recruitment Database, która jest swego rodzaju internetową bazą ogłoszeń dla wszystkich szukających pracy. Wystarczy, że wypełnimy CV Author (po angielsku!) i poprzez modem umiejscowimy nasz anons w powyższej bazie danych, gdzie będzie on czekał na kogoś, kto zainteresuje się jego treścią. Jeśli z różnych powodów nie możemy posłużyć się powyższą drogą komunikacyjną, wystarczy, że nagramy życiorys na dyskietkę (lub wydrukujemy) i skorzystamy z poczty „kopertowej". W programie oczywiście jest umieszczony adres, pod który nasza dyskietka powinna trafić. Tak więc gorąco zachęcam wszystkich tych, którzy marzą o zagranicznych wojażach i zarobkach w obcej walucie, aby spróbowali i umieścili swoje ogłoszenie w tej internetowej bazie danych. Jeśli weźmiemy pod uwagę, że zawarte w niej dane przeglądają pracodawcy z całego świata, to chyba prawdopodobieństwo otrzymania pozytywnej odpowiedzi jest dość duże... Życzę powodzenia i ogromnej ilości lukratywnych kontraktów.

Jaspis

Nazwa:	CV Author
Autor:	Recruitment Database Limited
Kontakt:	autor@aol.com
System:	Windows 95
Rejestracja:	freeware

Pomocnik przy instalacji

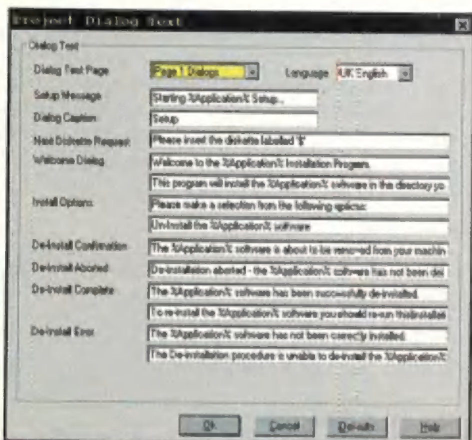
W czasach wzrastającej specjalizacji programy pomocnicze zyskują coraz większą popularność. Dzieje się tak, ponieważ możliwości softweru muszą rosnąć, natomiast możliwości człowieka pozostają bez zmian. Właśnie w tym celu - aby specjaliści mogli wykonywać tylko to, co potrafią - stworzono programowanie obiektowe. Przy produkcji gier lub pakietów cały zespół buduje cegiełki, z których kompilator składa całość. Nierzadko w wielu fazach produkcji zespół wyręcza się specjalistycznym oprogramowaniem automatyzującym typowe etapy produkcji. Tak jest lub może być w przypadku programów tworzących dyski instalacyjne. Liderem w tej dziedzinie można określić pakiet Setup Builder. Jego najnowsza wersja przeznaczona jest dla systemu Windows 95 - co oznacza 32 bity oraz koniec problemów z długimi nazwami plików. Program jest w pełni kompletny i wystarcza do zastosowań domowych oraz komercyjnych. W tym ostatnim przypadku, by móc rozprowadzać gotowe setupy niezbędne jest zarejestrowanie kopii.

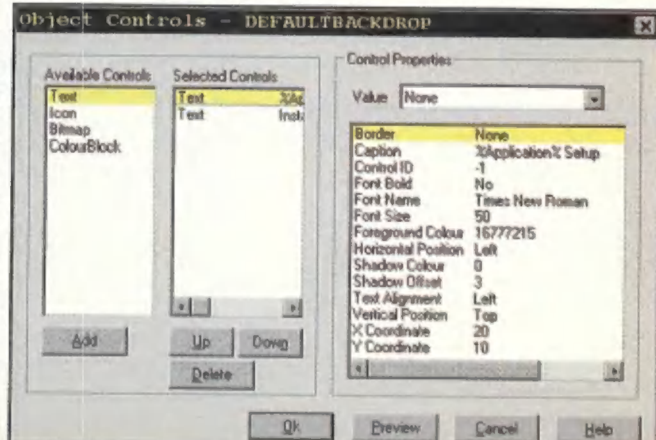


Setup Builder jest zorientowany wizualnie. Z zestawu gotowych opcji wybieramy te, które nas interesują, modyfikujemy standardowe ustawienia, zaś program kompiluje gotową instalację. Bardziej zaawansowani użytkownicy będą zapewne zainteresowani możliwością programowania skryptów - prostych programików jeszcze lepiej przybliżających Buildera do ich własnych potrzeb.

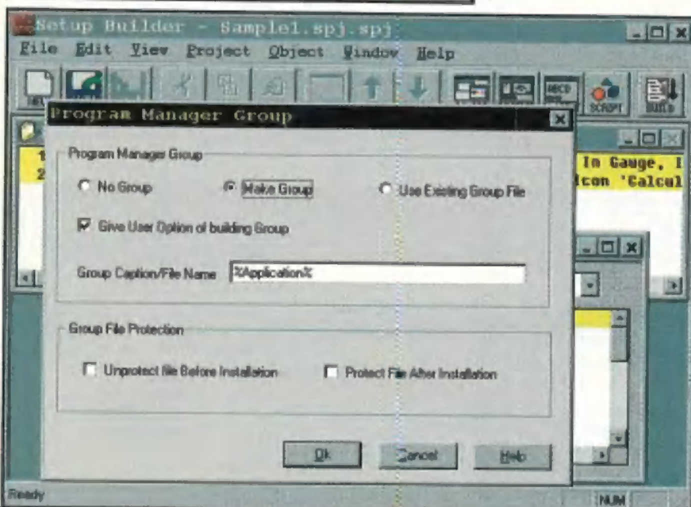
Budowanie gotowych dysków instalacyjnych można określić jako wypełnianie schematu znanego z Windowsa naszymi indywidualnymi obiektami - najczęściej graficznymi. Opisywana, najnowsza wersja programu wykorzystuje trzy typy obiektów pomocniczych - takich, które nie są niezbędne do instalacji, ale poprawiają jej wygląd i podnoszą rangę. Nowe obiekty definiujemy w Objects natomiast przypisujemy do projektu w Projects. Obiekt Backdrop jest tłem instalacji. Zazwyczaj jest to po prostu niebieskie cieniowane okno zawierające logo produktu. Ekran ten pojawia się na samym początku instalacji. Po zainicjowaniu nowego obiektu w Objects możemy go przypisać do kilku dostępnych rozdzielczości ekranu w Project/Backdrop Display Dialog. Kolejny obiekt to Dialogs. Są to okienka przechowujące informacje wpisywane przez użytkowników. Możemy w nich umieścić zapytanie o nazwę użytkownika, firmy lub numer licencji. Cue Cards lub Bill-Boards to ekrany graficzne pojawiające się podczas instalacji i kopiowania plików. Informują one użytkownika o najnowszych możliwościach programu, korzyściach płynących z zarejestrowania itd. Ten typ obiektów, mimo że zupełnie zbędny, jest powszechnie wykorzystywany w profesjonalnych instalkach. Sposób wykorzystania oraz efekt końcowy zależy wyłącznie od nas. Setup Builder jest na tyle elastycznym narzędziem, by móc spełnić większość wymagań (choć niekiedy przy uzyciu skryptu).

Pierwszym krokiem w kierunku wykonania dysku instalacyjnego jest otwarcie nowego projektu. W File/New wybieramy New Project Dialog. Podajemy nazwę pliki zawierającego informacje o projekcie np. parametry obiektów oraz definiowane przez nas okna tekstowe. Następnie pojawi się okno Edit Project Dialog. Tutaj wybieramy źródło plików, mających wejść do instalki. Odnajdujemy zawierający je katalog i przenosimy wybrane pliki do dolnego okna. Każdy plik jest również traktowany jako obiekt. Na przykład możemy sobie zażyczyć, aby niektóre z nich miały ikony w folderze Windowsa. W celu ustalenie parametrów poszczególnych plików klikamy na nim dwukrotnie myszą. Jeśli plik nie pełni specjalnej funkcji, wystarczą parametry standardowe. Warto jednak zapoznać się dokładniej z potencjalnymi możliwościami,, jakie daje Setup Builder. Target Location zawiera informację o katalogu, do którego mają być zainstalowane pliki. % nstallPath% oznacza zmienną podawana przez użytkownika na początku instalacji. Oczywiście możemy zmienić katalog, pamiętając jednak o tym, że wpisane przez nas ścieżki niekoniecznie musza odpowiadać posiadanym przez docelowego użytkownika. Bezpiecznie jest dopisanie do zmiennej %InstallPath% nazwę podkatalogu - w wypadku, gdy nasz program tworzy na dysku kilka gałęzi. Copy Comment zawiera komentarz wyświetlany użytkownikowi podczas instalacji. Informuje on użytkownika o typie pliku bądź jego przeznaczeniu. Wyłączenie opcji File Usage spowoduje wykluczenie danego pliku z instalacji. Pozwala to na przykład na umieszczenie plików przykładowych na dyskietce bez ich faktycznej instalacji. Confirmation określa sposób zachowania setupu w przypadku, gdy na dysku istnieje już plik o tej samej nazwie. Wygodnie jest wybrać Confirm Overwriting newer file only. Jeśli plik kopiowany jest nowszy od istniejącego na dysku, starsza wersja zostanie za-



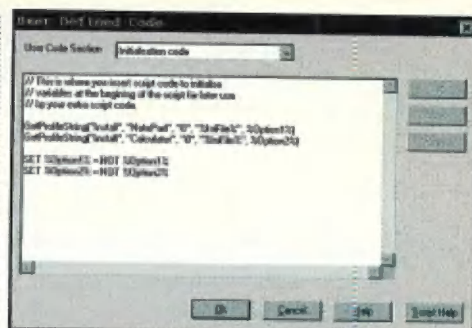






stąpiona nową bez potrzeby potwierdzenia ze strony użytkownika. W drugim przypadku użytkownik będzie musiał potwierdzić operację. Opcja przydaje się, gdy kopiujemy pliki systemowe Windowsa, takie z których korzysta więcej niż jedna aplikacja. Make Icon służy do generowania ikony w folderze systemu. Compress pozwala na umieszczenie plików w archiwum w formie spakowanej. Setup Builder wykorzystuje w tym celu algorytm Microsoft Lzexpand. Oczywiście wybranie tej opcji jest jak najbardziej zalecane ze względu na dużą oszczędność miejsca. Cue Card powoduje wyświetlanie opisywanych wcześniej okien podczas przegrywania danego pliku. Dowolna konfiguracja następujących po sobie Cue Cards pozwala na stworzenie ciekawego show informującego użytkownika o zaletach naszego programu.

Kolejne kroki, niekoniecznie wykonywane w podanej kolejności to stworzenie tła (backdrop) oraz zdefiniowanie grupy w Managerze Programów. Grupa powinna być stworzona, jeśli w definicji plików zakładaliśmy tworzenie ikon. Ważnym elementem każdej instalacji jest interakcja z użytkownikiem poprzez wyświetlanie komentarzy i poleceń. Setup Builder wyposaża instalację w typowe polecenia w języku angielskim. Prawdopodobnie będziemy je chcieli dopasować do własnych potrzeb. W opcji Project/Project Dialog text znajdziemy stan-



dardowe polecenia i komentarze wykorzystywane przez program instalacyjny. Na przykład Next Diskette Request zawiera prośbę o zmianę dyskietki. Polecenia te są ogólnie zrozumiałe. Pamiętajmy, że słowa zamknięte w nawiasach z procentów oznaczają zmienne instalacji. O ile tekst angielski można zmienić, to zmienne powinny pozostać w nienaruszonej postaci.

Opisane funkcje nie wyczerpują wszystkich możliwości programu. Setup Builder jest w pełni konfigurowalny. Tworzone przez niego instalki w niczym nie muszą odbiegać od profesjonalnych produktów Microsoftu. Wersja Shareware posiada kilka ograniczeń, w tym ilości instalowanych plików. Do komercyjnej działalności warto wykupić pełną licencję.

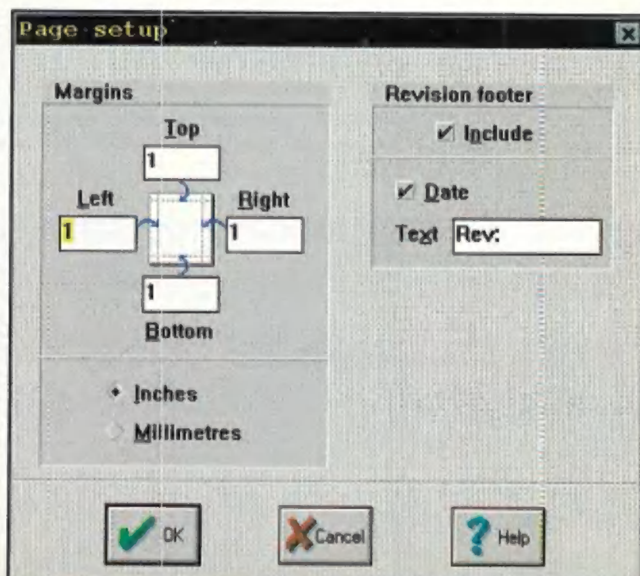
DeMescalito

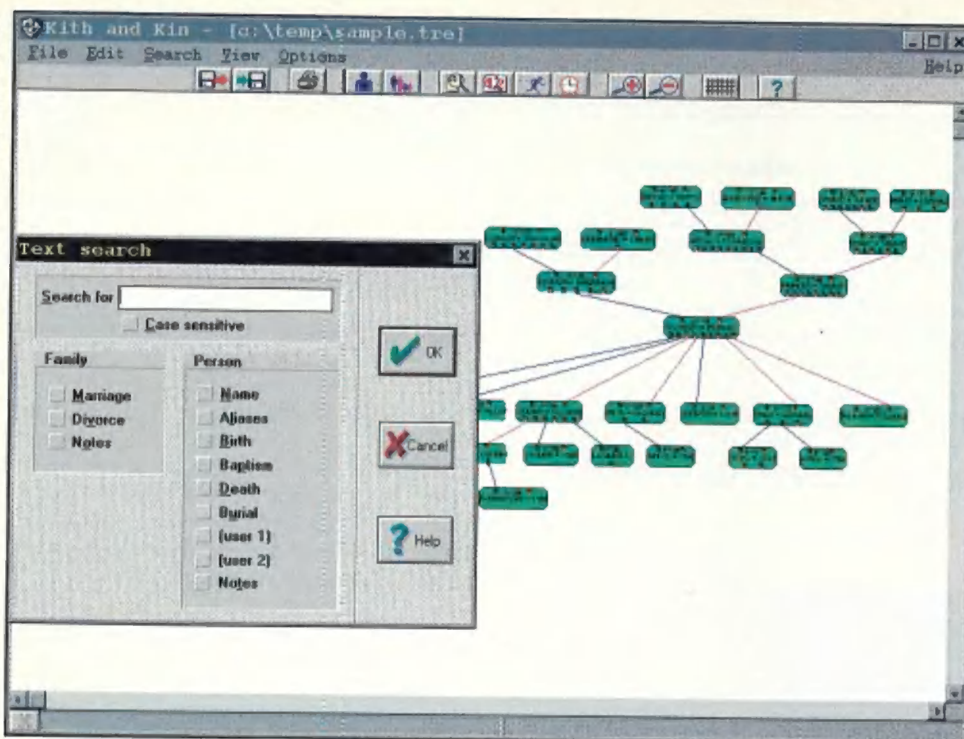
Nazwa:	Setup Builder 5.01
Autor:	Graham Plowman Software
Kontakt:	65432158.564@compuserve.com
System:	Windows
Rejestracja:	65432158.564@compuserve.com

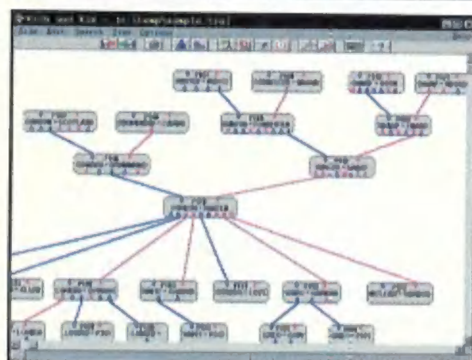
Drzewko szczęścia wiecznego

A gdyby tak mieć w rodzinie Mickiewicza? Byłoby się czym chwalić przed kolegami. Jeśli nie taką osobistość, to może Ignacego Mościckiego albo Mariusza Czerkawskiego? „Marzenia dobra rzecz..." nasuwa się na myśl, ale może nie wszystko stracone? Wystarczy parę wizyt w bibliotece narodowej, aby się przekonać, że ród z którego pochodzimy, „posiada" słynne osobistości w annałach. Dobra, dobra. Ale każda rodzina liczy setki osób i żeby to wszystko złożyć do kupy, potrzebne są niewiarygodne ilości papieru. I tu z pomocą przychodzi nam... komputer (a co innego?). Mianowicie komputerowe drzewo genealogiczne „Kith & kin". Prostota, jaka bije z tego programu, powala z nóg. Nie trzeba czytać instrukcji, by pojąć jego arkana. No, może warto znać parę słówek po angielsku, ale przecież bez tego języka to nigdzie ani rusz. Wszystko to albo zamerykanizowane, albo zgermanizowane, a polskie produkcje, które liczą się w świecie, na palcach można liczyć (jak nie starczy u rąk, to mamy nogi).

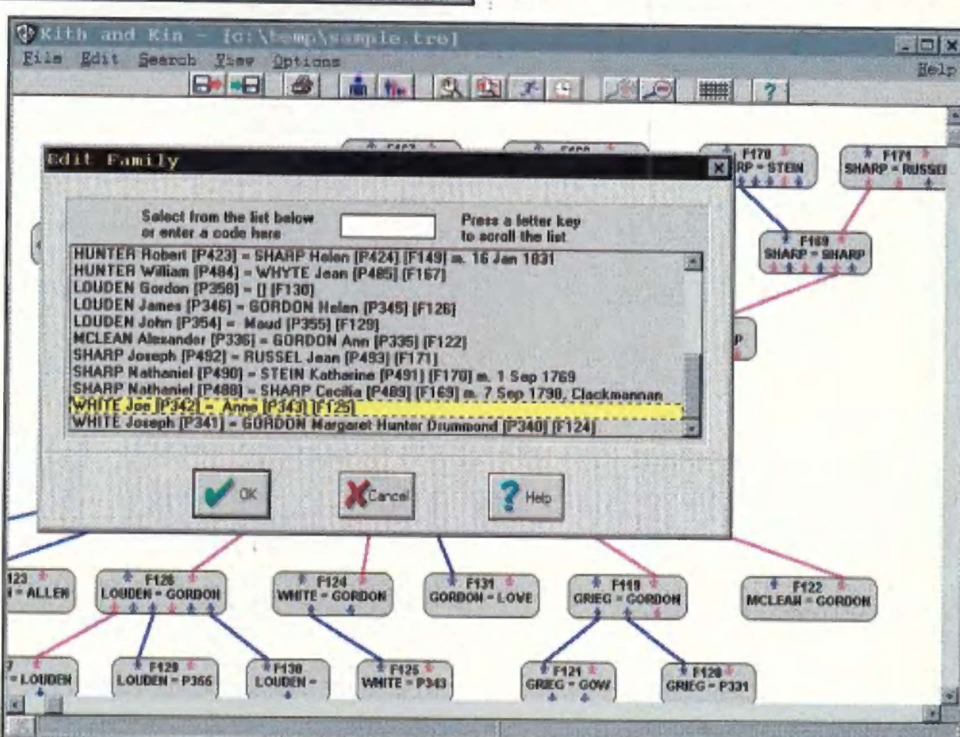
Co jednak możemy za pomocą „Kith & kin'a" zrobić? Prawie wszystkie informacje o osobach z rodziny, od daty urodzin począwszy, przez daty (kolejnych) małżeństw, ilości potomstwa, na śmierci kończąc. Jednak nie jest to wszystko (to chyba jasne). Do każdej osoby możemy dołączyć plik tekstowy (co powiecie o pamiętniku babci znalezionym na strychu?), zdjęcie, nagrany głos i tym podobne gadżety. Wszystko to daje nam poczucie panowania nad sytuacją. Rozwiązanie graficzne naszego drzewa nie zachwyca kolorystyką i oryginalnością, ale nie to jest najważniejsza sprawa i zapewniam, że umknie to naszej uwadze podczas zachwycania się innymi możliwościami programu. Jedna z nich to linia czasowa, która pokazuje nam wszystkie daty kojarzące się z naszą (lub inną wpisywaną) rodziną na tle wydarzeń światowych (wiecie kiedy zatonął Titanic? Sprawdźcie). Swoją drogą to fajnie wiedzieć, że np. nasze prababcia





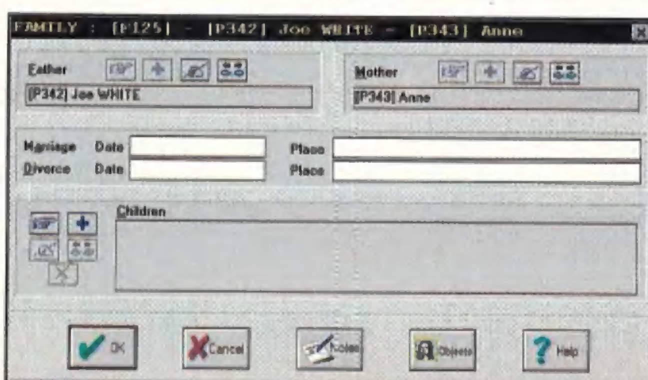


urodziła się w tym samym dniu, kiedy zaczęła się I Wojna Światowa. Innym „dodatkiem" jest statystyka rodu. Możemy z niej wyczytać ile osób liczy całe drzewo, jaka jest liczba mężczyzn, a jaka płci pięknej, która rodzina jest najliczniejsza, która osoba najstarsza itp. Na tym jeszcze nie koniec! Chcecie wiedzieć, kim jest dla was pani Kowalska? (nie chcemy). I to również da się sprawdzić. A kiedy po wpisaniu trzystu nazwisk całkiem pogubicie się w waszym drzewie, to nie trapcie się „poszukiwaniami manualnymi" (ładnie brzmi, co?), bo wystarczy w górnym pasku wybrać „go to family" i komputer sam znajduje, gdzie umieściliśmy rodzinę. Ponadto, znalazła się także funkcja dla zapominalskich (którzy nie zapominają o codziennym uruchomieniu programu). Wystarczy wpisać żądaną datę, która zawsze jest ustawiona na dzisiejszą, a komputer wyszuka co też ciekawego (z zapisanych przez nas informacji) zdarzyło się w tym dniu. „Kith & Kin" posiada także inne pomocne funkcje, lecz zobaczycie je sami po uruchomieniu programu. Interfejs użytkownika jest bardzo prosty i można się go nauczyć już po paru minutach obcowania z programem. Niestety, na początku idzie to trochę opornie i może niejednego wkurzyć. W tym miejscu mała uwaga : Dat nie wpisujcie tak jak ma to miejsce w naszym kraju, czyli dd.mm.rrrr. (np. 07.06.1995), ale dd mmm yyyy (np. 06 Jun 1996). Na szczęście można zmienić sposób wpisywania dat, ale i tak nie ma tam naszego krajowego sposobu. Drugim „niedociągnięciem" jest możliwość otworzenia naraz jedynie sześciu okienek. Lecz tutaj także da się zobaczyć pozytywną stronę. Nie można się zgubić w otchłani naszej rodziny. Mimo iż cały program nie zaskakuje oprawą graficzną ani muzyczną (a po co muzyka?), to ma się wrażenie, że nie ma tu niedociągnięć. Zostało w nim zawarte to co jest najbardziej potrzebne, a nawet trochę więcej. Wszystko jest zrobione po jak najmniejszych kosztach produkcji (dowodem mogą być wymagania : wystarczy 286!), a korzystanie z niego daje dużą satysfakcję użytkownikowi. W „Kith & Kin'ie" nie zapomniano również o możliwości wydruku. Możemy wydrukować wszystkie informacje o danej rodzinie, osobie, całe drzewo genealogiczne, bądź jego wybraną część, linię czasową i parę innych wartościowych informacji. Tu także nie zapomniano o użytkownikach posiadających jedynie drukarki czarno-białe (czyli kolorowe inaczej). Mimo kolorowego obrazu na monitorze (chyba że ktoś ma również czarno-biały monitor), prawie wszystkie wydruki są koloru czarnego (prócz zdjęć). I co najważniejsze, jest to wydruk przejrzysty, z którego da się cokolwiek odczytać. Dużą przeszkodą w nabyciu programu może być jego cena. Niestety rejestracja tego dwumegabajtowego brzdąca kosztuje nas... 48$ + koszty przesyłki. I kto by pomyślał, że 2 MB kosztuje ok. 160 PLN? Gdyby nie taka kwota, wręcz nakazałbym wam zamówienie „Kith & Kin'a", ale w takim wypadku, sprawa jest nieco inna. Przemyślcie swoją decyzję, co wcale nie oznacza, że odradzam wam zakup programu. Niestety nie każdy Polak (ew. Polka), dostaje 100 zł kieszonkowego na drobne wydatki. Jeśli jednak zdecydowaliście się zakupić owo „drzewo genealogiczne", to nie powinniście żałować wyboru. Przyjemnego odszukiwania przodków!



PS. A jeśli twoim krewnym był Hitler albo Stalin, a ty jesteś zagorzałym przeciwnikiem faszyzmu? Zacznij unikać ciemnych zaułków i często oglądaj się za siebie. Jakby co, to mnie nie znasz.

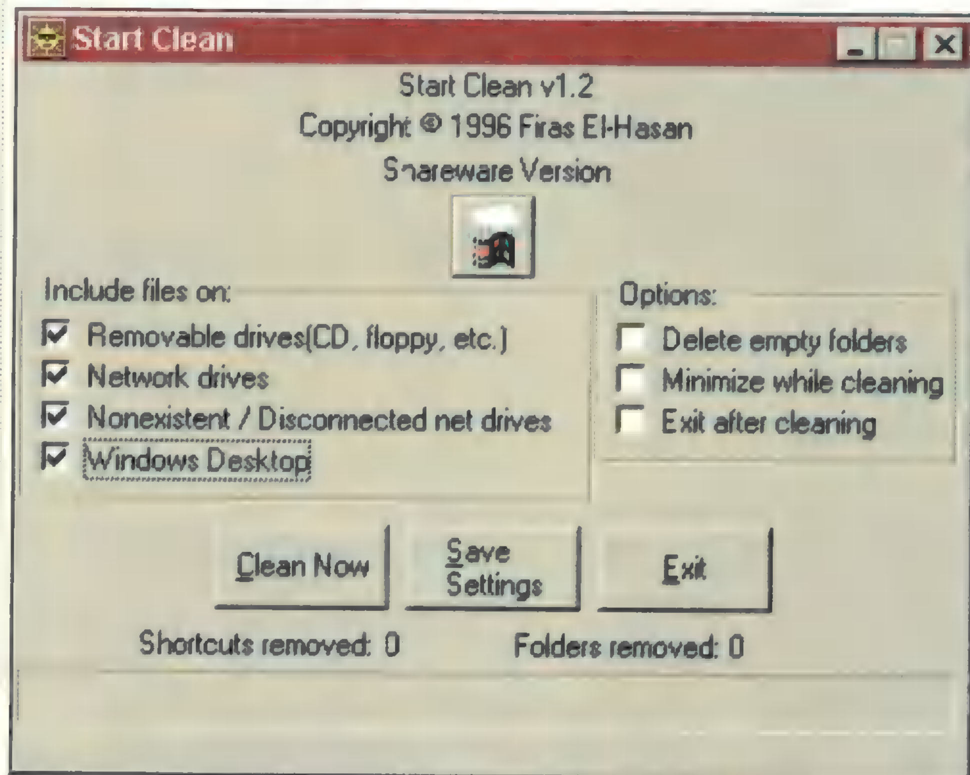
Eugen



Nazwa: Kith and Kin
Autor: Nick J. Hunter, SpanSoft
Kontakt: SpanSoft@compuserve.com
System: Windows 3.1 albo nowszy
Rejestracja: 48.00 $

Porządki w menu

Mieliście zapewne sytuacje podczas pracy z Windows 95, że system nie chciał usunąć odnośnika do skasowanego wcześniej programu. Wtedy nasze „Menu Start" zapełnia się niepotrzebną ilością linków, z którymi nie ma co zrobić. Na szczę-



ście, ktoś zauważył to niedopatrzenie w systemie i pospieszył nam z pomocą „Start Menu Cleaner" to malutki programik (ok. 70 kB), który oczyszcza Menu ze zbędnych odnośników. Wszystko zostało wykonane estetycznie i dokładnie. Jeśli zechcemy, „Cleaner" będzie pytał o pozwolenie skasowania każdego pustego zbioru lub wszystkie skróty wrzuci do kosza. Ponadto, skanowanie może rozpocząć natychmiast przy uruchomieniu go i zamknąć po wykonaniu zadania. „Start Menu Cleaner" przyda się zawsze i każdemu bez względu na wiek, płeć, pochodzenie, kolor skóry czy wyznanie. Warto go trzymać u siebie na komputerze, gdyż nigdy nie wiadomo, kiedy będzie potrzebny.

Eugen

Nazwa: Start Menu Cleaner
Autor: Mithril Software
Kontakt: support@mithril.d.se
System: Windows
Rejestracja: freeware

Pomocnik...

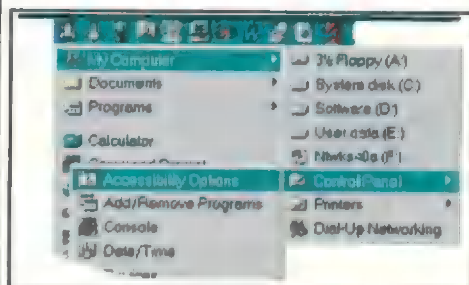
Czyj? Oczywiście posiadacza komputera. Chyba każdy ma już dość otwierania kilkunastu okienek, aby uruchomić jakiś program. Nie dość, że zabiera to masę czasu, to na dodatek mysz zużywa się w błyskawicznym tempie. Na szczęście pomysłowi programiści, w czasie gdy się nudzą, zaczynają tworzyć całkiem użyteczne programy. Jednym z nich jest niemiecki produkt o miłej dla ucha nazwie Giotto, który jest świetnym uzupełnieniem windosowskiego Menadżera. Teraz bez problemów możemy uruchomić często używany dokument, katalog czy popularną aplikację. A jak to zrobić? Po zainstalowaniu klikamy prawym klawiszem myszy na pasku poleceń i wybierając opcję Anpassen, wchodzimy do głównego menu. Chcąc utworzyć skrót do pliku (tekstu lub programu), naciskamy „Schaltflachen". Teraz za pomocą opcji „Datei hinzufugen" wybieramy interesującą nas aplikację i po naciśnięciu „Offnen" nowa ikonka pojawia się na pulpicie. „Loschen" umożliwia kasację, a „Umbenennen" zmianę nazwy. Opcja „Zwischenraum" jest opcją widokową i robi odstępy między plikami. Zakładanie skrótów katalogów jest sprawą podobną. Po naciśnięciu „Symbolleisten", a później „Symbolleiste hinzufugen" i „Durchsuchen" możemy wybrać katalog, a w razie potrzeby inaczej go nazwać. Kasacji dokonuje się za pomocą „Entfernen". To w sumie wszystko, jeśli chodzi o sam program. W setupie (Ansicht) można zmienić kolory, wielkość, umieścić pulpit zawsze na pierwszym planie (Immer im Vordergrund), automatycznie ukryć (Automatisch im Histergrund) itp. Podsumowując. Jeśli ktoś nie sprawił sobie jeszcze podobnego programu, to powinien zastanowić się nad Giotto (lub kupić sobie na zapas kilka myszek).

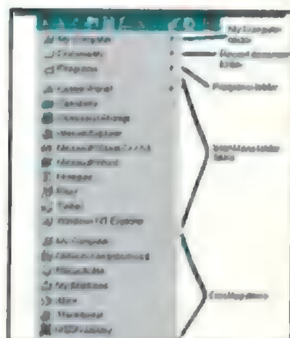
Sir Greg

Nazwa: Giotto Desktop Toolbar
Autor: Martin Kammann
Kontakt: Rodheimer Str. 37, 35435 Wettenberg
System: Windows 95
Rejestracja: 15-17 $

Przyjaciel pulpitu !!!

Windows jest bardzo funkcjonalny, prawda? Wystarczy przecież nacisnąć start, a później wędrując po drzewie, wybrać interesujący nas program. Trochę gorzej mają posiadacze pojemnych twardych dysków, a jednocześnie ciągli po-





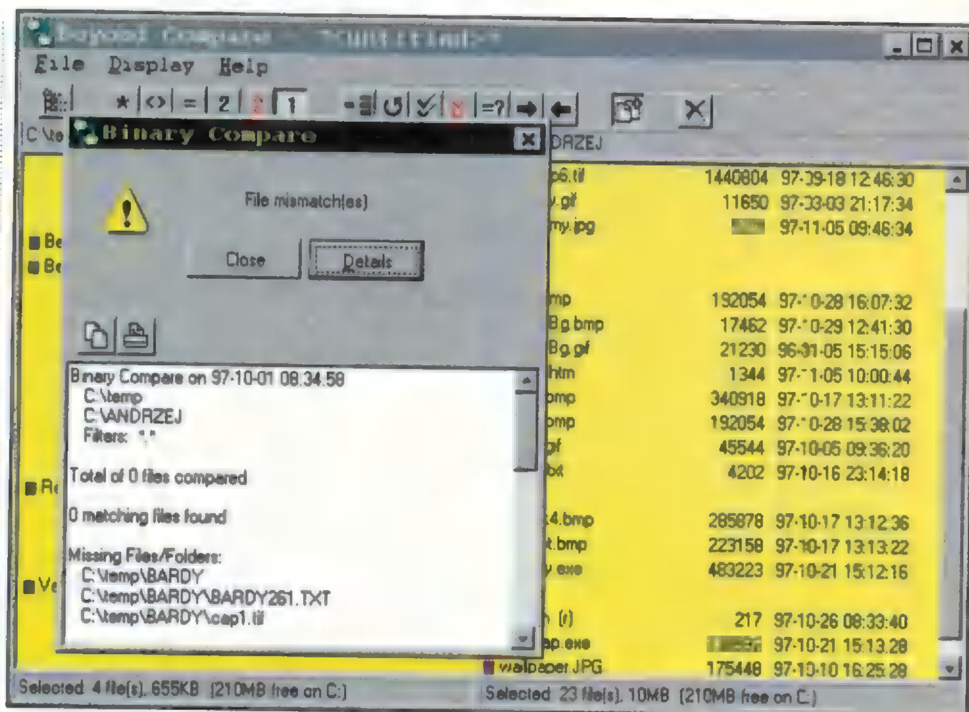
szukiwacze programów doskonałych, programiści i inni zapaleńcy. Wszyscy oni nie chcąc za każdym razem przechodzić przez całą drogę, wyciągają skróty na pulpit. Jednak jego wielkość nie pozwala wrzucić dowolnej ilości skrótów, a poza tym poszukiwanie odpowiedniej aplikacji na ekranie jest także nużące. W efekcie zamiast od razu zabrać się do pracy, wkurzamy się szukając aplikacji (po jakimś czasie zatroskana rodzina umieszcza delikwenta ubranego w kamizelkę z przydługimi rękawkami w przytulnym, obitym gąbką pokoiku bez drzwi). Myszka także szybko kończy swój żywot. Scenka podnosząca na duchu, prawda? Jednak nie martwcie się. Oto z pomocą przychodzi niewielki rozmiarem, ale wielki pomysłem program pt. „FT bar". Wbrew nazwie nie jest to reklamówka browaru „FT", tylko prosty odsyłacz do aplikacji. Po jego uruchomieniu i po zapoznaniu się (albo i nie) z helpem, ujrzycie małą belkę posiadającą kilka ikonek. Po naciśnięciu pierwszej z lewej strony, ukażą się skróty z pulpitu ułożone w kolejności alfabetycznej. Dzięki temu zawsze wszystko zostanie szybko znalezione. Kolejna ikonka jest powieleniem funkcji paska zadań, z tym, że przenosi od razu do programów. Pozostałe ikonki pokazują jakie programy są uruchomione. To z sumie wszystko. Oczywiście wersja shareware ma swoje ograniczenia. Najważniejszym jest chyba to, że ilość skrótów widocznych na tabeli jest zależna od rozdzielczości. Chyba jednak opłaca się wydać te 5 $ na wygodę swoją i myszki.

Sir Greg

Nazwa: FT bar
Autor: Greg Kochaniak
Kontakt: http://www.kagi.com/authors/gregko/
System: Windows 95
Rejestracja: 5.00 $

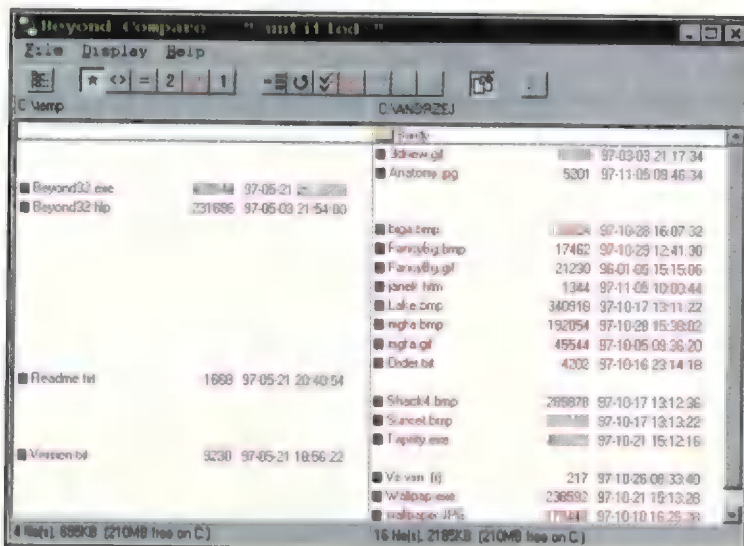
Porównywanie plików

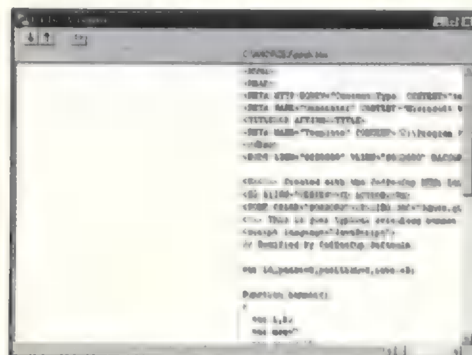
Porównywanie zawartości plików i katalogów jest zajęciem niezwykle uciążliwym. Niekiedy musimy się tego podjąć, aby odpowiedzieć na pytanie, czy w strukturze danych nie zaszły jakieś zmiany. Dla programisty, lub osoby piszącej teksty, nazwy plików właściwie nic nie znaczą - liczy się to, co się pod nimi kryje. Dwóch plików zawierających setki linii nie jesteśmy w stanie porównać, chyba że dysponujemy pamięcią fotograficzną. Szukając drobnych zmian, musimy zdać się na wyspecjalizowane oprogramowanie. Łatwiejszym zadaniem jest porównanie dwóch katalogów - niektóre spośród nakładek do obsługi dysku są wyposażone w takie funkcje. Beyond Compare łączy w sobie obie funkcje, umożliwia zarówno porównywanie plików jak i całych katalogów. Narzędzie tego typu jest niezbędne na każdym komputerze. Nic prostszego jeśli na przykład chcemy się dowiedzieć, jakie zmiany zaszły podczas instalacji nowego programu. Beyond Compare porówna pliki systemowe Windowsa i pokaże nam, które linie zostały dopisane lub skasowane. Dzięki temu mamy pełną kontrolę nad systemem. Tradycyjnymi metodami możemy jedynie stwierdzić, że pliki zmieniły wielkość lub datę. To ostatnie nie zawsze skutkuje, gdyż na przykład pakiet Delphi wprowadza zmiany w plikach .dpr i .dfm, nie zmieniając ich daty. Za pomocą Beyonda dowiadujemy się, co zostało zmienione. Program przyda się również, gdy chcemy sprawdzić, czym różni się zainfekowany wirusem plik od oryginału. Z kolei porównywanie katalogów przydaje się, gdy mamy do czynienia z dużą ilością plików. Beyond nie tylko sprawdzi różnice w nazwach plików i ich ilości, ale także przetestuje zawartość plików o tych samych nazwach.



Wypunktujmy teraz najważniejsze funkcje programu. Na początek porównywanie katalogów. Ekran główny składa się z dwóch okien, w których umieszczone zostają listy porównywanych katalogów bądź plików. Są one oczywiście posortowane według nazwy i synchronizowane ze sobą, co znaczy, że te same pliki (lub pliki o tych samych nazwach) będą umieszczone w tych samych liniach. Przy porównywaniu zawartości katalogów możliwe jest stosowanie dowolnych filtrów. Zakładając, że na przykład jesteśmy programistami w Pascalu, będą nas interesowały pliki o rozszerzeniu pas. Żeby nie zaciemniać sytuacji niepotrzebnymi szczegółami, uruchamiamy filtr, ignorując pliki nie będące kodem Pascala. Mamy również możliwość stosowania filtrów na plikach już znalezionych. Nic prostszego jeśli na przykład życzymy sobie widzieć tylko różniące się pliki albo jeśli interesują nas tylko pliki identyczne. Odpowiednią opcję ustawiamy w panelu ikon. Show Any - pokazuje wszystkie pliki w wybranych katalogach w sposób zsynchronizowany, ustawiając na końcu pliki nadmiarowe. Show Mismatches only - tylko pliki różniące się zostaną wyświetlone. Show Matches only - przydaje się, gdy chcemy porównać pliki o identycznych nazwach i tej samej zawartości. Show Double Side only - porównuje tylko te pliki, które są w obu katalogach. Show Mismatched Double side only - pokazuje te pliki, które są w obu katalogach i różnią się zawartością. Show Single Sides only - funkcja wyświetla tylko pliki nadmiarowe lub brakujące (zależnie od której strony patrzymy).

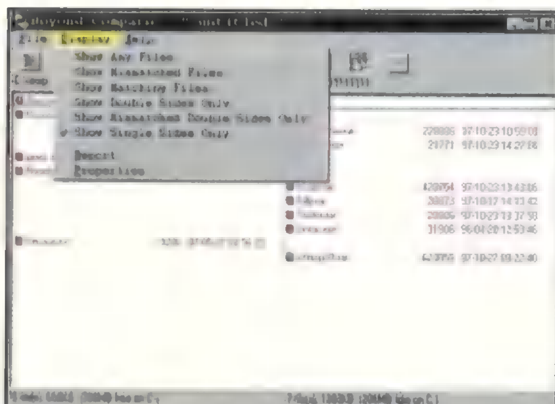
Jak widać, Beyond Compare jest bardzo elastycznym narzędziem spełniającym prawie wszystkie zachcianki użytkownika. Ponieważ czynności porównywania będziemy chcieli powtarzać co jakiś czas, parametry możemy zapisać na dysku w postaci projektu. Nawet częste porównywanie nie będzie stanowić wówczas problemu. Wystarczy wykonać kilka kliknięć, aby po chwili wizualnie ocenić nową sytuację. W celu ułatwienia pracy wprowadzono dowolnie konfigurowalne oznaczenia kolorystyczne. Inaczej są oznaczone pliki zmienione a inaczej identyczne. Szkoda tylko, że nie pomyślano o posiadaczach monitorów czarno-białych, na których kolory są mało czytelne. Jakość poprawia się, gdy zmieniamy czcionkę na pogrubioną lub zwiększamy jej wielkość. Wiedząc czym różnią się dwa katalogi, być może będziemy chcieli wprowadzić w nich jakieś zmiany. Nie musimy w tym celu otwierać okna eksploratora Windows. Beyond Compare jest wyposażony w opcje kopiowania pomiędzy panelami oraz kasowania niepotrzebnych plików. Stosując pierwszą opcję, zamieniamy Beyonda na program do backupowania plików. Z innych równie ważnych funkcji dotyczących całych katalogów należy wymienić Link Files i Backup Files Before Copy. Pierwsza z nich służy do porównywania plików o różnych nazwach. Standardowo stosując lewy klawisz myszy, zaznaczamy całą linię, a więc oba pliki w dwóch katalogach. Jeśli jednak klikniemy prawym klawiszem myszy, zostanie zaznaczony plik tylko po jednej stronie. Następnie wybieramy plik z drugiego katalogu i wywołujemy funkcję Link. Oba pliki zostaną potraktowane tak, jakby posiadały te same nazwy, tzn zostaną umieszczone w tej

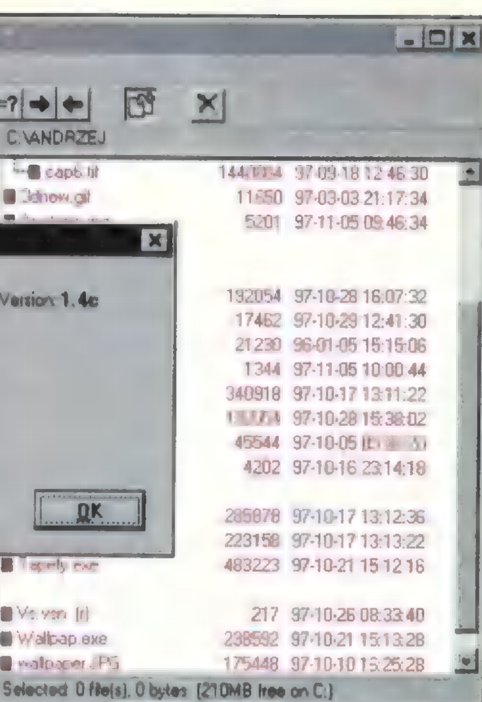




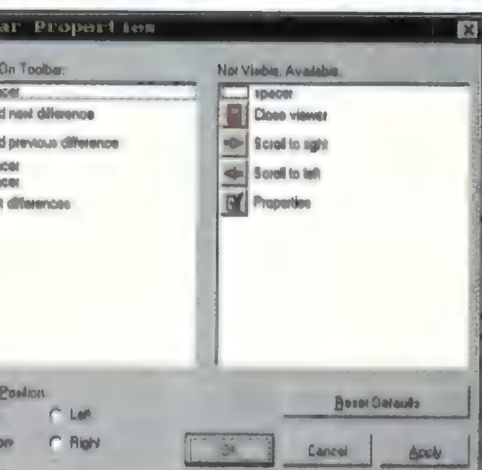
samej linii i porównane binarnie. Z kolei Backup files Before Copy jest zabezpieczeniem przed pomyłkowym wykasowaniem lub zapisaniem pliku. Na wszelki wypadek warto mieć tę opcję włączoną. Ponadto jeśli katalog posiada w sobie podkatalogi Beyond Compare, wyświetli taką strukturę w sposób identyczny jak eksplorator Windows. Klikając na ikony folderów, możemy je otwierać bądź zamykać. Tyle na temat porównywania zawartości katalogów.

W momencie, gdy mamy sprecyzowane różnice na tym poziomie, warto zastanowić się, jakie konkretnie są to różnice w zawartości samych plików. Wystarczy kliknąć na linii zawierającej pliki, które chcemy ze sobą porównać. Jak wcześniej pisałem, wykorzystanie prawego przycisku myszy pozwala porównywać ze sobą pliki o różnych nazwach. Po wybraniu duetu plików Beyond Compare wyświetli ich zawartość w dwóch oknach,





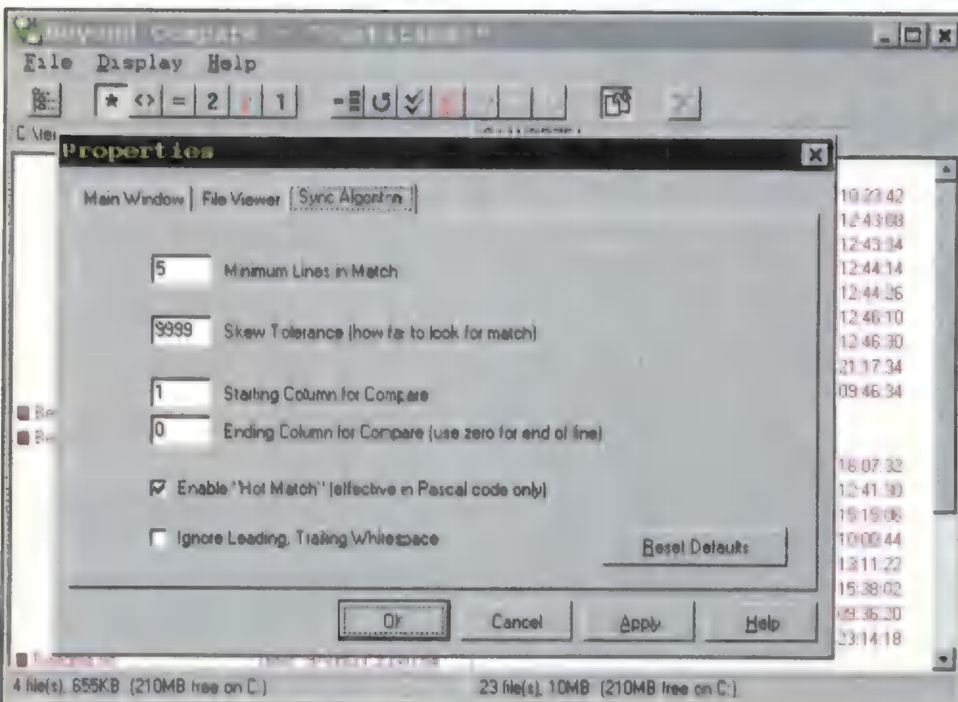
oczywiście zsynchronizowanych ze sobą. Ponadto znaki różniące pliki zostaną wyświetlone w innym kolorze. Program może ze sobą porównać do 32 tysięcy linii. Niezwykle przydatna jest funkcja „Sync-it-Yourself". Korzystamy z niej wówczas, gdy różnice pomiędzy plikami są na tyle duże, że program błędnie łączy ze sobą linie. I jeśli na przykład jeden z plików na początku posiada dodatkowe linie a cała reszta jest taka sama, to niestety program nie będzie w stanie tego samodzielnie wykryć. Aby mu to umożliwić - linie, od których występują podobieństwa, łączymy opcją Link w podobny sposób jak pliki o różnych nazwach. Opcję tę można stosować dla jednej pary plików wielokrotnie, o ile schodzimy z przeglądaniem w dół. Oczywiście pliki możemy poddać dowolnej edycji. Funkcje Copy oraz Delete są analogicznie do poprzednio opisanych - kasujemy lub kopiujemy z jednego panela do drugiego całe linie.



W przypadku kodu napisanego na przykład w Cobolu lub Wordzie możemy chcieć zignorować znaki sterujące występujące na początku lub na końcu. Opcja ta jest do ustawienia w Sync Algorithm Properties w opcji Starting Column for Compare i Ending Column for Compare. Poza tą opcją warto zwrócić uwagę na pozostałe parametry określające porównywanie zawartości znakowej plików. Skew Tolerance określa obszar poszukiwania zgodnych linii, które program następnie synchronizuje w obu kolumnach (patrz również opcja Sync it Yourself). Im większe są porównywane pliki i większy parametr, tym wolniejszy jest proces przeszukiwania. Ignore Leading, Trailing Space - po włączeniu tej opcji program ignoruje nic nie znaczące ciągi spacji, na przykład taby lub dodatkowe spacje. Opcja ta jest szczególnie użyteczna w przypadku języków programowania. Beyond Compare jest jedynym programem shareware tego typu, który spełnił wszystkie moje oczekiwania.

DoMescalin.

Nazwa: Beyond Compare 1.4c
Autor: Scooter Software
Kontakt: www.swregnet.com
System: Windows 95
Rejestracja: 30,00 $



Grafika w językach programowania

Problem grafiki wielokrotnie już poruszany był w Waszych listach, dlatego też ten numer Implementacji w całości poświęcony będzie właśnie grafice. Jednak to, co omawiamy, to tylko początek, a właściwie wierzchołek góry lodowej. W żaden sposób mając do dyspozycji cztery strony, nie zdołamy wyjaśnić, jak np. mapować dowolną teksturą obiekty 3D, zwłaszcza, że nikt nie tworzy ich sam, a każdy program do ich modelowania stosuje własny format zapisu. Nie wyjaśnimy także wielu innych rzeczy, o które prosiliście. Przyczyna jest prosta: nie takie są założenia tego kursu, jak również jego możliwości. Zagadnieniom, o które pytacie, poświęcone są całe kilkusetstronicowe podręczniki, które zwykle także nie obejmują całości bardziej złożonych zagadnień oraz mnóstwo plików z dokumentacjami, zalegających internet. Szukając wiadomości dotyczących programowania, przy podziale ich na zagadnienia (np. grafika, muzyka, obsługa sprzętu, sieci neuronowe, animacje itd.) można zebrać całkiem sporą bibliotekę, np. ja w codziennej pracy zamiast ze sterty książek korzystam z płyty CD wypełnionej po brzegi plikami TXT i HTML (tak, ponad 600 MB tekstu) będącej owocem wielu sesji z FTP na komputerach Politechniki. Po prostu wraz z grupą znajomych uzgodniliśmy, że zamiast w razie potrzeby siadać gorączkowo do Altavisty i szukać wybranego zagadnienia, każdy z nas zbierze wszystkie dostępne inforamcje na określone tematy, a później się tym wszystkim podzielimy. Owocem była właśnie taka płytka. To tylko przykład, w jaki sposób można zdobywać wiedzę, ale bądźcie pewni, że opanowując kolejne odcinki kursu, kiedy zasiądziecie do takiej książki czy dokumentacji plikowej, nie będziecie mieli problemu z jej zrozumieniem, czego serdecznie życzę wszystkim czytelnikom. My natomiast w miarę możliwości możemy tylko starać się za pomocą prostych przykładów przybliżyć używane tam pojęcia i zapoznać z ogólną metodologią (sposobem postępowania) prawidłowego programowania. Dlatego przedstawiane programy nie mają zwykle wartości użytkowej, a służą tylko do demonstracji działania poszczególnych funkcji. Gdyby czytelnik dostał gotowy program przeznaczony do ściśle określonych zadań, to odruchowo kojarzyłby go z tym właśnie zastosowaniem, przez co mógłby nie spostrzec, że po drobnych modyfikacjach może on robić całkowicie co innego. A temu właśnie mają służyć nasze przykłady. Jeśli ktoś ma pomysł na program, to przeszukuje przykłady pod kątem wykorzystania w takim programie, ale jeśli ma już gotowe programy z określonym zastosowaniem, to często odrzuca własne, niejednokrotnie lepsze pomysły, sugerując się tym, że nie może zrobić nic lepiej, niż napisano w gazecie. Tymczasem pomysł to rzecz niezależna od ilości lat przepracowanych jako programista ani innych wątpliwych czynników. Mam nadzieję, że tym przydługim wywodem zdołałem wyjaśnić wszelkie niejasności dotyczące kursu, jego zasad i zawartości, jeżeli jednak ktoś z was ma jeszcze jakiś pomysł albo wyjaśnienia nie rozwiały jego wątpliwości, to najlepszym sposobem jest napisać do nas. Czytamy uważnie każdy list i staramy się zaspokoić możliwie najszerszą grupę czytelników Implementacji, więc wasze listy nie są wysyłane na Berdyczów, jak często wydaje się komuś, kto chce napisać list do jakiegoś pisma. Czekamy więc na listy, a tymczasem zapraszam do lektury.

Lord Yabol

Pliki graficzne w C++

Ostatnimi czasy pojawiło się wiele listów z prośbami, aby artykuły w Implementacjach zawierały zamiast teoretycznej wiedzy prawdziwe przykłady jej wykorzystania. Mimo że nie do końca się z tym zgadzamy, postanowiliśmy jednak na drodze eksperymentu opisać to, co w praktyce najbardziej się przydaje (zwłaszcza na [illegible] komputerowej, gdyż to głównie początkujący scenowcy domagają się praktycznej wiedzy), czyli obsługę plików graficznych. W kolejnych odcinkach cyklu omówimy sobie różne formaty plików graficznych, jak też sposób konwersji między nimi, co pozwoli nam wybrać format najbardziej odpowiedni do naszych potrzeb, a nawet stworzyć własny, uwzględniający specyficzne wymagania.

Najprostszym formatem graficznym jest RAW. Struktura pliku RAW wygląda następująco

-nagłówek -paleta -dane obrazka

dla trybów z paletą oraz:

-nagłówek -dane obrazka

dla trybów bez palety (24bitowy obraz nigdy nie posiada palety)

struktura nagłówka pliku RAW wygląda następująco:

```
typedef struct _HsiRawHeader { char Magic[6]; WORD Version; WORD Width; WORD Height; WORD PaletteSize; WORD HorzDpi; WORD VertDpi; WORD Gamma; WORD Compression; BYTE Reserved[10]; } HSIRAWHEADER;
```

gdzie

Magic[6] - to ciąg znaków identyfikujący plik RAW (zawiera tekst: „mhwanh");

Version - wersja pliku RAW, spotkałem się z wersjami 4 i 5;

Width i Height - tego chyba nie trzeba wyjaśniać, ale niech będzie. Wysokość i szerokość obrazka w pikselach;

PaletteSize - rozmiar palety kolorów. Wartości od 2 do 256 oznaczają, że plik posiada paletę i informują o jej rozmiarze, natomiast wartości 0 i -24 oznaczają, że plik zawiera obraz true color i nie posiada palety;

HorzDpi i VertDpi - to również rozdzielczość, ale tym razem w DPI, czyli punktach na cal;

Gamma - współczynnik modyfikujący wartość koloru - graficy będą wiedzieć, o co chodzi. Wartość tego pola, to rzeczywista wartość gamma pomnożona przez sto (dla gamma 1,4 pole HSIRAWHEADER.Gamma zawiera 140);

Compression - rodzaj kompresji mapy bitowej. Dla wersji 4.0 przyjmuje wartość 0 (brak kompresji), a dla wersji 5.0 wartości 0 lub 1, przy czym 1 to RAW kompresowany (sposobów kompresji nie będę narazie omawiał)

Reserved - to pole zostało przewidziane do przyszłych rozszerzeń i musi być ustawione na 0;

Paleta kolorów

Paleta kolorów zapisywana jest w następujący sposób: -kolor 0 { składowa R; składowa G; składowa B; }

-kolor 1 { składowa R; składowa G, składowa B; }

(...)

-kolor n { składowa R; składowa G; składowa B; }

kolory palety zapisywane są za pomocą struktury COLORPALETTEENTRY:

```
typedef struct _ColorPaletteEntry { BYTE Red; BYTE Green; BYTE Blue; } COLORPALETTEENTRY;
```

a przechowujemy je w tablicy

```
COLORPALETTEENTRY ColorPalette[PaletteSize];
```

przy czym PaletteSize to rozmiar tablicy, a zarazem ilość kolorów (przyjmuje wartości od 2 do 256).

A teraz pokażę, jak odczytać paletę z pliku RAW:

```
//——(...)——————HSIRAWHEADER RawHead; fread(&RawHead,1,sizeof(HSIRAWHEADER),infile); for (i=0;i<=RawHead.PaletteSize;i++) fread(&ColorPalette[i],1,sizeof(COLORPALETTEENTRY),infile); //——(...)——————
```

Dane obrazka

Jeśli obrazek posiada paletę, to dane są kolejnymi indeksami do tablicy kolorów określającymi kolor kolejnych pikseli. I tak, jeśli kolejne bity danych to: 10,00,20,10 oznacza to, że pierwszy piksel jest w kolorze zdefiniowanym jako dziesiąty we wczytanej wcześniej palecie, drugi jest w kolorze 0, trzeci w kolorze 20 itd...

Nieco inaczej jest, kiedy obrazek nie posiada palety. Wtedy zamiast indeksów do tablicy kolorów zapisujemy składowe RGB dla każdego piksela kolejno, czyli format danych jest podobny do formatu palety:

-piksel 0 { składowa R; składowa G; składowa B; }

-piksel 1 { składowa R; składowa G; składowa B; }

(...)

-piksel n { składowa R; składowa G; składowa B; }

Teraz zaprezentuję przykładowy program służący do odczytania pliku RAW. Z odczytanym plikiem nie robimy, ale każdy może umieścić tutaj własny kod. A oto sam program:

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include <io.h>
#include <conio.h>
#include <iostream.h>
#include „Raw.h"
FILE *infile;
main(int argc,char *argv[])
{
long i; char Name[12];
printf(„RAW Reader by Lord Yabol/Lethal Software Development.\n");
if(argc < 1)
{ printf(„jeszcze raz króliczku;-))\n"); exit(0);
}

infile = fopen(argv[1],"rb");
fread(&RawHead,1,sizeof(HSIRAWHEADER),infile);
if (RawHead.PaletteSize>1) { for (i=0;i<=RawHead.PaletteSize;i++) fread(&ColorPalette[i],1,sizeof(COLORPALETTEENTRY),infile);
BYTE *bufor;
if ((bufor=(BYTE *)malloc(RawHead.Width*RawHead.Height))==NULL)
{
printf(„błąd alokacji pamięci.\n");
exit(0);
};
for(i=0;i<=RawHead.Width*RawHead.Height;i++)
{ fread(&bufor,1,sizeof(BYTE),infile); bufor++; };};
else
{ COLORPALETTEENTRY *bufor1; if ((bufor1=(COLORPALETTEENTRY *)malloc (RawHead.Width*RawHead Height*sizeof(COLORPALETTEENTRY))==NULL)
{printf(„błąd alokacji pamięci.\n"); exit(0); };
for(i=0;i<=RawHead.Width*RawHead.Height; ++)
{fread(&bufor1,1,sizeof(COLORPALETTEENTRY),infile);
bufor1++; }; };
//bufor zawiera teraz dane pikseli dla
//plików z teksturą
//a bufor1 dla plików bez
//tekstury.
//oczywiście jednocześnie
//pamięć zajmuje tylko jeden
//zależnie od typu
//wczytanego pliku
// program uruchamiamy z parametrem
//którym jest nazwa pliku RAW }
//end main
```

a to zawartość pliku raw.h

```
//file name: Raw.h
//Author: Lord Yabol/Lethal Software Development

#define PaletteSize 256

typedef struct _HsiRawHeader { char Magic[6]; WORD Version; WORD Width; WORD Height; WORD PaletteSize; WORD HorzDpi; WORD VertDpi; WORD Gamma; WORD Compression; BYTE Reserved[10]; } HSIRAWHEADER;

typedef struct _ColorPaletteEntry { BYTE Red; BYTE Green; BYTE Blue; } COLORPALETTEENTRY;

COLORPALETTEENTRY ColorPalette[PaletteSize]; HSIRAWHEADER RawHead;
```

Teraz omówimy sobie strukturę kolejnego typu plików, a mianowicie bitmapy. Bitmapa trochę przypomina RAW, z tym, że możliwe jest więcej sposobów kompresji, występuje też kilka innych różnic. Poza tym bitmapa jest najpopularniejszym formatem pliku graficznego.

Struktura bitmapy wygląda następująco

-nagłówek -tablica kolorów -dane pikseli

Struktury służące do obsługi bitmap znajdziemy w pliku Wingdi.h, z tym, że jeśli chcemy, by nasz program działał w dosie, to można zadeklarować je samemu. Struktura nagłówka bitmapy ma następującą postać:

```
typedef struct tagBITMAPINFOHEADER { /* bmih */ DWORD biSize; LONG biWidth; LONG biHeight; WORD biPlanes; WORD biBitCount; DWORD biCompression; DWORD biSizeImage; LONG biXPelsPerMeter; LONG biYPelsPerMeter; DWORD biClrUsed; DWORD biClrImportant; } BITMAPINFOHEADER;
```

gdzie:

biSize: podaje rozmiar struktury BITMAPINFOHEADER w bajtach.

biWidth: Wysokość bitmapy w pikselach. biHeight: Szerokość.

biPlanes: To pole musi mieć wartość 1. Określa ono liczbę bitplanów.

biBitCount: Ilość bitów na piksel. Przyjmuje wartości 1, 4, 8, lub 24.

biCompression: Sposób kompresji. Przyjmuje wartości: BI_RGB, BI_RLE4, BI_RLE8. Przy tym BI_RGB oznacza bitmapę niekompresowaną.

biSizeImage: Rozmiar obrazka w bajtach. W przypadku bitmapy niekompresowanej równy 0.

biXPelsPerMeter, biYPelsPerMeter: Rozdzielczość dość dziwnego typu - ilość pikseli na metr.

biClrUsed: Ilość kolorów istniejącej palety, a używanych właśnie przez bitmapę. Jeśli wartość ta wynosi zero, bitmapa używa wszystkich kolorów zdefiniowanych w jej palecie.

biClrImportant: Określa, który kolor bitmapy jest „najważniejszy". Gdy zawiera 0, wszystkie kolory są tak samo istotne. Nie spotkałem się jeszcze z inną zawartością tego pola.

Kolory definiowane są za pomocą kolejnej struktury:

```
typedef struct tagRGBQUAD { /* rgbq */ BYTE rgbBlue; BYTE rgbGreen; BYTE rgbRed; BYTE rgbReserved; } RGBQUAD;
```

Pierwsze trzy zmienne nie wymagają omówienia, natomiast ostatnia jest zarezerwowana do przyszłych zastosowań i musi być ustawiona na 0. Uwaga - nie można tu zapisać alfakanału, jak to się co poniektórym (na przykład mnie osobiście) wydawało.

Bitmapa tego typu nazywana jest czasami plikiem DIB (Device independent bitmap), czyli bitmapą niezależną od urządzenia. Plik Wingdi.h zawiera również definicje innych struktur dotyczących bitmap, a także wiele funkcji umożliwiających operacje na nich. Jeżeli więc piszemy w Windows, obsługa bitmap nie będzie żadnym problemem, natomiast do zastosowań Dosowych można po prostu wyjąć te struktury z pliku Wingdi.h i umieścić we własnym, w razie potrzeby odpowiednio je korygując. Trzecią ewentualnością jest użycie windowsowego kompilatora i skompilowanie naszego programu jako „Win32 console application". Program będzie działał, jak Dosowy (tzn. w oknie MSDos, wykorzystując instrukcje typu „printf" itd.), ale tylko wtedy, gdy uruchomimy go pod Windowsem. Przydaje się to sporadycznie, ale jeśli potrzebujemy aplikacji pomocniczej na własne potrzeby i możemy się obyć bez „interfejsu", a zależy nam na szybkości, to rozwiązanie jest idealne, gdyż od typowo Dosowej aplikacja tak różni się także możliwością używania funkcji API.

I to by było na tyle, jeśli chodzi o pliki RAW i BMP. W następnym odcinku omówimy sobie PCX - najprostszy z możliwych, ale też dysponujący niewielkimi możliwościami format graficzny oraz TGA (targa) - pierwszy z wymienionych, obsługujący alfakanały. A tym czasem zakończymy nasz artykuł.

Lord Yabol

Trzydzieści Dwa część 3

Po kilkutygodniowych poszukiwaniach w redakcji (w końcu to kilkaset pokojów) dotarłem do osoby odpowiedzialnej za składanie płytki CD . Po mocnych argumentach (znowu musiałem bić) osoba ta zgodziła się na zamieszczenie listingów soursów z naszego cyklu na CD. Jak się już domyślacie, nie będziecie musieli wklepywać programów z PCSa i co za tym idzie, znajdzie się więcej miejsca na dokładny opis tego, co robi program.

Na dzień dzisiejszy postanowiłem pójść kilka kroków do przodu i wykorzystać wiedzę z poprzednich artykułów do napisania krótkiego (aż 5 KB sourse) programu, którego zadaniem będzie odczytanie pliku graficznego i pokazanie go na ekranie naszego monitora. Całość programu została podzielona na trzy mniejsze pliki i będzie w miarę możliwości opisywana w kolejnych artykułach z tego cyklu. Na CD znajdą państwo kilka różnego rodzaju plików, jak EDIT.BAT - krótki batch, którego zadaniem jest wczytanie edytora (EDIT) i załadowanie do niego pliku sourse. COMP.BAT - plik który kompiluje i linkuje cały program oraz RUN.BAT - batch do uruchomienia naszego programu (niestety program został skompilowany w WATCOM 11.00, gdzie do pliku wykonywalnego nie dołącza się pliku uruchamiającego DOS4GW. Dlatego trzeba uruchomić go przed startem naszego programu). Ponad to znajduje się tam plik wykonywalny GAMES.EXE (nasz program), wcześniej wymieniony DOS4GW.EXE (Extender), rysunek w formacie Targa (PIC.TGA). Proszę na początek uruchomić nasz program przez plik RUN.BAT i zobaczyć efekt jego działania. Na ekranie wyświetli się rysunek w rozdzielczości 320x200 w 256 kolorach i po naciśnięciu dowolnego klawisza program wraca do systemu (efektowne, co?). Teraz rozbijemy go na drobiazgi i zobaczymy, jak każda instrukcja działa. Całość programu została podzielona na trzy części. Pierwsza z nich, plik GAMES.ASM, to nic innego jak tylko definicje procesora, segmentów i kilku innych zawsze tych samych parametrów. Plik ten wydzieliłem dla własnej wygody (myślę, że również dla wygody czytelników). Nigdy nie chce mi się pisać tych definicji od początku, więc kopiuję tylko plik i nic nie muszę w nim zmieniać. Do tego pliku zostają dołączone dwa inne, odpowiednio do segmentu kodu plik CODE.ASM i do segmentu danych plik DATA.ASM. Mam nadzieję, że

do tego miejsca jest wszystko jasne, bo teraz zaczynają się schody. Cały program (chodzi mi teraz o działanie) został również podzielony na kilka procedur. Na samym początku jest wywoływany tryb 13h karty graficznej VGA, następnie wywołana jest procedura odczytu z dysku pliku w formacie Targa, potem procedura ustawienia kolorów i procedura wypisania danych rysunku na ekran. Na samym końcu wywołujemy przerwanie klawiatury, które czeka na naciśnięcie klawisza, przywracamy domyślny tryb 03h (80x25 text) i wracamy do systemu. I właśnie tak to wszystko działa (proste ?). No to teraz do konkretów. Każdy komputer posiada wbudowany Video Bios. Jest normalnym Biosem, lecz odpowiedzialnym tylko za ustawienia i działanie karty graficznej. Linie programu (plik CODE.ASM) :

```
mov     ax,0013h int      10h
```

(samo „h" po liczbie oznacza liczbę w systemie szesnastkowym)

Oznaczają, że chcemy wywołać przerwanie Video Biosa z parametrem w ax. Sposób, w jaki należy podać parametry dla tego przerwania, jest następujący :

ah - numer funkcji przerwania. W naszym przypadku jest funkcja 00h, ustawienie trybu graficznego. al - numer trybu graficznego, który chcemy uzyskać 13h odpowiada wcześniej wspomnianemu trybowi 320x200 w 256 kolorach.

I po wywołaniu rozkazu int 10h nasz ekran zmieni swoje oblicze (o ile taki tryb mamy zdefiniowany - musi to być karta co najmniej VGA). Ta funkcja nie zwraca żadnego wyniku w rejestrach (po prostu musi działać !). No, pierwszy mały schodek mamy za sobą. Teraz bardziej skomplikowany, czyli odczytanie pliku dosowego do bufora programu. Wykorzystamy do tego celu starego poczciwego Dosa i jego wspaniałe przerwanie o numerze 21h. Pod tym przerwaniem mamy ogromną liczbę różnych funkcji Dosa, jednak my skorzystamy tylko z trzech. Otwarcia pliku, odczytu pliku, zamknięcia pliku. Aby z plikiem w ogóle cokolwiek zrobić, musimy go otworzyć. Oznacza to, że system przeszuka aktualny katalog w poszukiwaniu pliku i jeżeli go znajdzie, to jako wynik zwróci nam jego Handler (można powiedzieć numer indexu pliku). Handler jest 32 bitową liczbą, która określa jaki plik został otwarty, czy będziemy go odczytywać, czy zapisywać. Przy najmniejszych ingerencjach z plikiem musimy zawsze podać jego Handler (index). Jest to może dziwne (po co tyle zachodu, po co ten Handler ?), jednak nie możemy zapomnieć, że system potrafi otworzyć kilka plików na raz i właśnie dlatego potrzebuje mieć te pliki ponumerowane (indexowane). Dość o Handlerach. Aby otworzyć plik, na dysku wpisujemy takie oto linie programu:

```
(procedura  load_tga)

mov    edx,offset   nazwa_pliku  mov
eax,00003d00h  int  21h
```

Pamiętajmy o selektorze danych, który od samego początku znajduję się w rejestrze DS, i tak oto do przerwania 21h muszą być następujące parametry:

ds:edx - [selector.offset] czyli adres z nazwą naszego pliku do odczytu (zobacz plik DATA.ASM). ah - numer funkcji przerwania 21h. W naszym przypadku 3dh oznacza otwarcie pliku. al - podajemy w jaki sposób chcemy korzystać z pliku (odczyt,zapis itp.). Wartość 00h oznacza otwarcie pliku tylko do odczytu.

No i po rozkazie int 21h, jeżeli plik rzeczywiście znajduje się na dysku (aktualny katalog), to zostanie mu przydzielony odpowiedni Handler i zostanie przekazany w rejestrze EAX. Teraz możemy sobie ten plik wczytać do wcześniej zarezerwowanej pamięci. Robimy to następująco.

```
push  eax           ; zapamiętujemy Han-
dler - będzie potrzebny przy zamykaniu
pliku. mov   ebx,eax  mov eax,00003f00h
mov    edx,offset   bufor  mov
ecx,64786     ; d³ugoœæ pliku  int
21h
```

I odpowiednio parametry do tego :

ebx - wcześniej przydzielony przy otwarciu Handler ah - numer funkcji Dosa. Wartość 3fh oznacza, że chcemy odczytać plik do pamięci. ds:edx - podajemy jak wcześnie selektor i offset, lecz tym razem do obszaru pamięci, gdzie mają być wczytane dane pliku dyskowego. ecx - tu podajemy ile należy wczytać pliku (licząc od początku do pamięci).

Rozkaz int 21h załatwia całą resztę, czyli wczytuje wcześniej otwarty plik do pamięci komputera. Na końcu pozostaje tylko jedno, zamknąć plik. Dokonujemy tego bardzo prosto przez :

```
pop    ebx          ; pobieramy ze stosu
zapamiętany Handler pliku  mov
eax,00003e00h  int  21h
```

Odpowiednio parametry to:

ebx - Handler pliku do zamknięcia ah - numer funkcji, 3fh zamknięcie pliku

Po int 21h plik zostaje zamknięty, a Handler jest nam już niepotrzebny (możemy o nim zapomnieć). W ten oto sposób staliśmy się szczęśliwymi posiadaczami 64Kb rysunku w pamięci. I co teraz ? No cóż, z tym będziecie musieli poczekać do następnego numeru. Omówimy wtedy wczytany format graficzny (Targa), jak również coś, co się nazywa rejestrami sterownika graficznego.

```
; ──────────────────────────────────────
─ ; ; ─────────────────────────────────
──── ; ; ──────────────────────────────
─────── ; ; w DS - jest selector da-
nych ;  CS - selector kodu ;  ES - blok
PSP ; ─────────────────────────────────
──── ; ; ──────────────────────────────
─────── ; ; ───────────────────────────
────────── ;
```

; ustaw ES taki sam selector jak w DS ; (jest to potrzebne, jeżeli chcemy wysyłać dane przez rozkaz movsb itp. - movs es:[edi],ds:[esi])

```
push   ds  popes
```

; ustawmy odpowiedni tryb ekranu do pracy ; po tych rozkazach ekran zmieni swoje oblicze

```
mov    ax,0013h     ;w ah = 00h ;  al -
tryb 13h (320x200x256)  int      10h
; wywolanie przerwanie VIDEO BIOS
```

; przerwanie 10h nie zwraca wyniku i w sumie nie wiemy czy tryb ten jest aktywny. Jednak jest to jeden ze standardowych trybów karty VGA i w sumie możemy być pewni, że zadziała

```
; odczytanie pliku do bufora
      call   load_tga

; ustawienie palety kolorów
      call   set_color

; wypisanie rysunku na ekranie
      call   bufor_to_screen

; poczekaj na nacioniêcie dowolnego
klawisza
      sub    eax,eax  int  16h

; ustaw normalny ekran
      mov    eax,00000003h  int  10h

; przejscie do systemu (Wirusa95 cha
cha cha)
      mov    eax,00004c00h  int  21h
```

; tu mam do opisania kilka dziwnych procedurek

```
; ──────────────────────────────────────
— ; ; ────────────────────────────────
──────── ; ; ─────────────────────────
──────────                           ; ;
;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;
; ; ;;;                             ;;;
; ; ;;;     Load_tga                ;;;
; ; ;;;                             ;;;
; ; ;;;      by Dan (c) Tue 1997.11.25
;;; ; ; ;;;                   21:25:37
;;;                 ;                 ;
;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;
; ; ;;;                             ;;;
; ; ;;;   Odczytanie pliku w formacie
;;; ; ; ;;;  TGA (Targa).           ;;;
; ; ;;;                             ;;;
; ; ;;;                             ;;;
;
;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;
; ; ;;;                             ;;;
; ; ;;; IN : none                   ;;;
; ; ;;;                             ;;;
; ; ;;; OUT: none                   ;;;
; ; ;;;                             ;;;
;                                     ;
;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;
;

load_tga proc       near
```

; otwarcie pliku do czytania ; DS:EDX - podajemy selector i offset do ciągu znaków z nazwą ; pliku, który chcemy odczytać (zapisać, zmienić) zakończony ; cyfrą 00h ; AH - podajemy numer funkcji przerwania 21h

```
      mov    edx,offset   nazwa_pliku
mov   eax,00003d00h  int  21h
```

; jeżeli funkcja znalazła plik i wszystko jest O.K. to w ; EAX - jest handler pliku ; C - wyzerowany (znacznik c)

; jeżeli chcemy odczytać plik, to ; EBX - zawiera handler wcześniej otwartego pliku ; AH - podajemy numer funkcji przerwania 21h ; DS:EDX - selector:offset do bufora, gdzie chcemy wczytać ; otwarty plik ; ECX - ile tego chcemy wczytać

```
      push   eax  mov     ebx,eax  mov
eax,00003f00h  mov  edx,offset   bufor
mov    ecx,64786    ; dlugosc pliku  int
21h
```

; na końcu zamykamy plik i w ; EBX - podajemy uchwyt zamykanego pliku ; AH - podajemy numer funkcji przerwania 21h

```
      pop    ebx  mov      eax,00003e00h
int    21h
```

; koniec procedury

```
      ret  load_tga endp

; ─────────────────────────────────────
— ; ; ────────────────────────────────
──── ; ; ─────────────────────────────
────────── ;

;
;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;
; ; ;;;                             ;;;
; ; ;;;     Bufor_to_screen         ;;;
; ; ;;;                             ;;;
; ; ;;;      by Dan (c) Tue 1997.11.25
;;; ; ; ;;;                   21:26:15
;;;                                   ;
;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;
; ; ;;;                             ;;;
; ; ;;;    Wypisanie danych z buforze
;;; ; ; ;;;  na ekran.              ;;;
; ; ;;;                             ;;;
; ; ;;;                             ;;;
;                                     ;
;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;
; ; ;;;                             ;;;
; ; ;;; IN : none                   ;;;
```

```
; ; ;;;                                        ;;;
; ; ;;; OUT: none                              ;;;
; ; ;;;                                        ;;;
;                                                ;
;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;
;
```

bufor_to_screen proc near ; do ESI - ładujemy offset do bufora przesunięty o 786 bajtów ; (patrz dlaczego opis w PCS)

```
        mov     esi,offset    bufor-786
```

; do EDI - offset to pamięci ekranu karty VGA

```
        mov     edi,0a0000h
```

; i standardowo w ECX ładujemy ilość przepisywanych danych ; (dlaczego 16000 ? bo przepisujemy obraz o wymiarach ; 320x200 co daje 64000 i przepisujemy na raz po 4 bajty ; czyli 64000/4=16000)

```
        mov     ecx,16000  rep        movsd
```

; koniec procedury

```
        ret  bufor_to_screen  endp

; ──────────────────────────────────────────────
─ ; ; ──────────────────────────────────────────
──── ; ; ───────────────────────────────────────
────────── ;

;
;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;
; ; ;;;                                        ;;;
; ; ;;;    Set_color                           ;;;
; ; ;;;                                        ;;;
; ; ;;;       by  Dan  (c)  Tue  1997.11.25
;;; ; ; ;;;                           21:26:58
;;;
;                        ;                       ;
;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;
; ; ;;;                                        ;;;
; ; ;;;   Wpisanie kolorów do                  ;;;
; ; ;;;   rejestrów karty VGA.                 ;;;
; ; ;;;                                        ;;;
; ; ;;;                                        ;;;
;
;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;
; ; ;;;                                        ;;;
; ; ;;; IN : none                              ;;;
; ; ;;;                                        ;;;
; ; ;;; OUT: none                              ;;;
; ; ;;;                                        ;;;
;                                                ;
;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;
;

set_color    proc    near
```

; to będzie opisane na łamach PCS ; jest to po prostu odczytanie i przekształcenie ; danych o kolorach i jest związane ze specyficznym ; formatem danych pliku graficznego TGA

```
        mov     esi,offset    bufor+18  mov
edi,esi  mov  ecx,256  skok1:  lodsb  shr
al,2  push     eax  lodsb  shr       a l , 2
push   eax  lodsb  shr       al,2 stosb pop
eax  stosb  pop       eax  stosb  loop
skok1
```

; tutaj ustawiamy offset do bufora z danymi o kolorach ; do ECX - ładujemy ilość kolorów 3*256 ; (1 bajt – jedna składowa koloru czyli ; 1 bajt = R ; 1 bajt = G ; 1 bajt = B ; ─────────; 3 bajty = 1 kolor)

```
        mov     esi,offset    bufor+18  mov
ecx,256*3
```

; powiadom rejestr karty VGA że będziemy zapisywać ; od koloru 0

```
        mov     edx,000003c8h  sub
eax,eax  out  dx,al
```

; i załaduj wszystkie kolory do bufora karty

```
        inc     edx  skok2:  lodsb  out
dx,al  loop   skok2
```

; koniec procedury

```
        ret  set_color  endp

; ──────────────────────────────────────────────
─ ; ; ──────────────────────────────────────────
──── ; ; ───────────────────────────────────────
────────── ;

; ──────────────────────────────────────────────
─ ; ; ──────────────────────────────────────────
──── ; ; ───────────────────────────────────────
────────── ;

bufor        db     64786 dup(?)    na-
zwa_pliku    db     «pic.tga»,0

; ──────────────────────────────────────────────
─ ; ; ──────────────────────────────────────────
──── ; ; ───────────────────────────────────────
──────────                                     ;
;################################################
;Program  by  Dan  Mon  1997.11.24
;################################################

; deklaracja procesora 386 w Protected
Mode

.386p

; ──────────────────────────────────────────────
─ ; ; ──────────────────────────────────────────
──── ; ; ───────────────────────────────────────
────────── ;
```

; deklaracja segmentu 32bit kodu

```
_TEXT   segment use32 dword public «CODE»
assume   cs:_TEXT,ds:_DATA  start:  jmp
short  _main  db  «WATCOM»
```

; to było wyjaśnione w PCS 12/97 _main: sti ; przerwania start (to tylko ; małe zabezpieczenie na wypadek ; jeżeliby nie były włączone)

```
        cld;
```

wyzeruj bit kierunku (przy poleceniach ; lodsb itp. EDI będzie zwiększane, ; jeżeli rejestr ten jest wyzerowane lub ; EDI będzie zmniejszane, jeżeli rejestr ; ten będzie ustawiony

```
        include      code.asm     ; pole-
cenie dla kompilatora o wklejeniu ; w to
miejsce pliku o nazwie code.asm

        mov    ax,4c00h     ; wyjscie do
DOSa  (lub Windowsa)  int  21h

_TEXT    ends

; ──────────────────────────────────────────────
─ ; ; ──────────────────────────────────────────
──── ; ; ───────────────────────────────────────
────────── ;

; deklaracja  segmentu  32bit  danych

_DATA   segment use32 dword public «DATA»
        include      data.asm      ; pole-
cenie dla kompilatora o wklejeniu ; w to
miejsce pliku o nazwie data.asm  _DATA
ends

; ──────────────────────────────────────────────
─ ; ; ──────────────────────────────────────────
──── ; ; ───────────────────────────────────────
────────── ;
```

; i standardowa deklaracja segmentu stosu

```
xstack   segment para stack «STACK» db
1000h  dup(?)        ; no mo¿e przesadzi-
³em  z  tym przydzia³em xstack   ends
        end start
```

Uwaga! Można wygrać!

Postanowiliśmy podzielić się z Wami naszym dobrobytem, dlatego ogłaszamy konkurs. Zwycięzcy otrzymają wspaniałe nagrody - pełne wersje programów oraz prenumeraty PC Shareware. Wcale nie musicie zbierać kapsli, wycinać kuponów ani zdrapywać do krwi paznokci. Wystarczy, że udzielicie prawidłowych odpowiedzi na trzy pytania. Oto one:

1. Jak nazywa się rubryka poświęcona nauce programowania drukowana na łamach PC Shareware?

2. Jakie zwierzę (kojarzące się z redakcją PC Shareware) nosi imię Alfred?

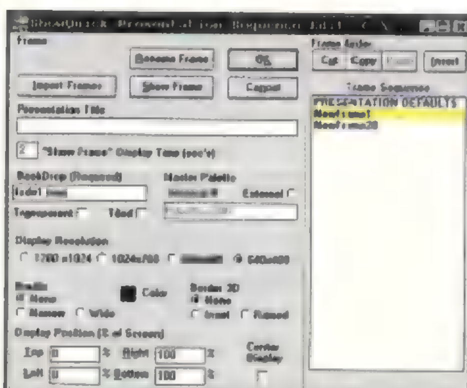
3. Ile kosztuje rejestracja programu rozpowszechnianego na zasadach freeware?

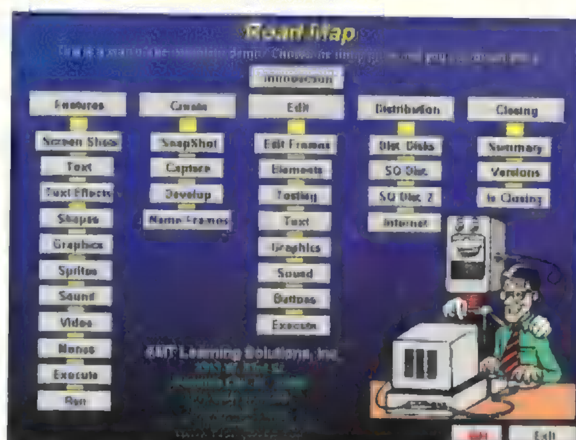
W losowaniu nagród wezmą udział odpowiedzi nadesłane WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH.

Interactive Brochure

Zawarte w tytule programu określenie „i n t e r a k t y w n y" wydaje się być najbardziej modnym słowem obecnych czasów. Zazwyczaj stanowi integralny element kampanii reklamowych wszelkiego komputerowego oprogramowania - interactive oznacza (w znacznym uproszczeniu) - „współdziałanie" człowieka i programu. Drugim (równie ogranym) terminem, który mimo wszystko święci tryumfy jest „m u l t i m e d i a l n y". Oznacza to, że obiektem ataku jest zarówno zmysł wzroku, jak i słuchu. Dlaczego aż „ataku"? To proste - zazwyczaj bowiem wykorzystywany jest do celów komercyjnych, a „r e k l a m a" niejako z natury rzadko bywa subtelna...

Trzy słowa, które splatają się w jeden frazes - interaktywna, multimedialna reklama. Czy czegoś to przypadkiem nie przypomina? Ależ tak, to wręcz synonim komputerowych prezentacji „wielozmysłowych". Bo, w gruncie rzeczy czymże innym, jeśli nie reklamą, są tego typu pokazy? Nie czas to jednak i miejsce, by zastanawiać się nad zasadnością istnienia tego typu „produktów". Bo oto sami dołączyć możemy do jednostek „najbardziej przedsiębiorczych" prezentując/reklamując cokolwiek - nawet, w przypadku tworzenia „sobie a muzom" - swój talent (a nuż kogoś nasza praca oczaruje?...). Stworzenie jednak takiego dzieła jest, hmm - odrobinę skomplikowane... A raczej byłoby, gdyby nie specjalne programy, które wydatnie pomagają nam w tym trudnym procesie. Jednym z nich jest Interactive Brochure amerykańskiej firmy AMT International. Tu niewielka dygresja - cena kompletu narzędzi sygnowanych jej znakiem to niemal jeden tysiąc dolarów amerykańskich. W tym wypadku jednak cena jest wprost proporcjonalna do jego wartości. No cóż - jak mawiają najbardziej zamożni - za jakość się płaci..

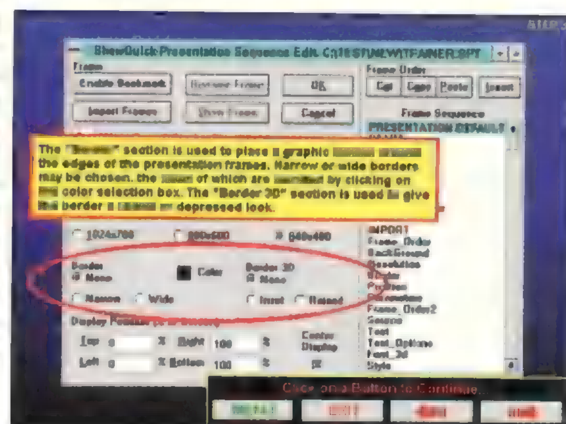




Wersja shareware Interactive Brochure, którą niniejszym mam przyjemność recenzować, to niejako pierwsza, najuboższa część (!) wspomnianego kompletu. Służy ona do utworzenia własnej, prostej prezentacji. Sam proces jej kreowania podzielony został przez autorów na 7 „etapów".

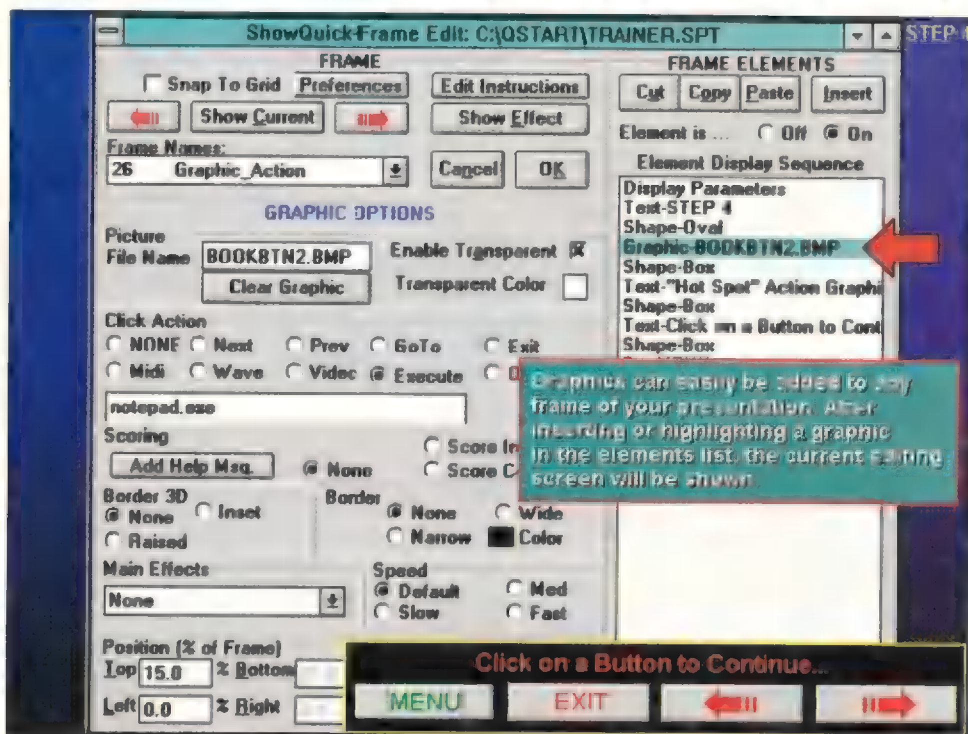
Pierwszy to utworzenie ogólnych zarysów naszego przyszłego dzieła - chodzi głównie o to, abyśmy przystępując do pracy, dysponowali już pewną, jasno określoną koncepcją tego, czego spodziewamy się po kompletnym produkcie.

Krok kolejny to przygotowanie tła. Może nim być zarówno „uchwycony" ekran (screen), jak i samodzielnie stworzona grafika - istotny jest jednak format pliku, gdyż IB, w tym akurat wypadku korzysta tylko z bitmap. Do wspomnianego już „łapania" obrazków służy znajdujący się w pakiecie program „Snap Shot Screen Graber". Jego charakterystyka zamknąć może się w kilku zaledwie słowach - przyjemny, choć, biorąc pod uwagę liczbę dostępnych funkcji - nieco ubogi. Zadanie mu przeznaczone wykonuje jednak poprawnie. Co ciekawe - „schwytany" ekran możemy zapisać jako plik bądź bezpośrednio go wydrukować. Jego przydatność wybiega zatem poza ściśle zastosowanie w IB...



Trzecim etapem naszej pracy jest określenie ogólnych właściwości prezentacji (nazwa; rozdzielczość, w jakiej będzie dostępna: 1024x768, 800x600, 640x480; ilość „okien" (o tym za chwilę); wygląd tła - kilka przykładowych, choć szczerze mówiąc marnych „tapet" znajduje się „w programie"; opcje ramki i tym podobne). Interesującym „bonusem" jest możliwość skorzystania z funkcji korekty angielskiej pisowni...

Kolejną i - co tu kryć - najbardziej czasochłonną czynnością w procesie tworzenia naszego „pokazu" jest edycja poszczególnych ekranów, z jakich będzie się on składać. Na wstępie decydujemy, czy dla danej „klatki" używać będziemy parametrów ogólnych (zadeklarowanych w ogólnych właściwościach prezentacji), czy „lokalnych" - określanych na bieżąco dla jednostkowego okna. W tym też punkcie decydować będziemy o wyglądzie i funkcjach, jakie sprawować będą poszczególne elementy znajdują-

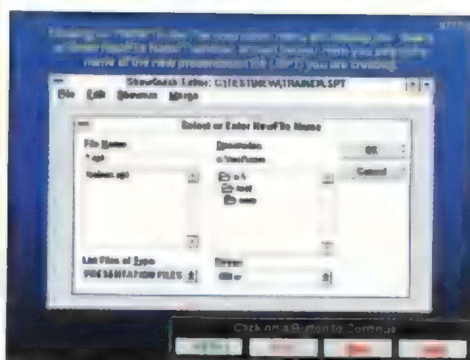


ce się na ekranie. A możliwości jest sporo - za przykład weźmy fragment tekstu - czcionkom, z których się on składa (IB korzysta z programowych znaków Windows 95) możemy nadać odpowiedni krój, wielkość, cienie, a nawet wygląd 3D. Sprawić również można, by „kliknięcie" na tekście dawało jakiś, określony efekt - otwierało inne okno, odtwarzało animację, dźwięk (MIDI lub .wav) czy wyświetlało „duszka"... Podobne atrybuty nadać można wszystkim elementom składowym. Mogą one również, za sprawą opcji „efektów specjalnych" zachowywać się (zazwyczaj pojawiać) w jakiś ciekawy sposób - „rozwijając" (z prawa na lewo i vice versa), „sunąc", „eksplodując", „implodując" i tak dalej, i tak dalej...

Istotną informacją wydaje się być również to, że element graficzny, który zamierzamy umieścić na stronie może posiadać następujące rozszerzenie - .bmp, .gif, .pcx, .tga oraz nie skompresowany .tif. Aha, jeszcze jedno - poszczególne elementy składowe można dowolnie przemieszczać (za pomocą funkcji kopiuj, wytnij, wklej) pomiędzy oknami...

Proces tworzenia właściwie już się kończy - pozostają jeszcze jedynie testy (za pomocą programu SHOWrun), przygotowanie dysku „dystrybucyjnego", ostateczne przetestowanie kompletnego produktu i ...rozpoczęcie kolejnej, tym razem wymagającej mniejszej inwencji twórczej czynności - rozpowszechniania naszego dzieła... Wszak cały świat stoi przed nim otworem!...

Podsumowując. Autorzy Interactive Brochure zapewniają, że ich produkt (ich dziecko?) jest: prosty w obsłudze, szybki i zarazem w pełni profesjonalny. Co do tego ostatniego ... No cóż - z



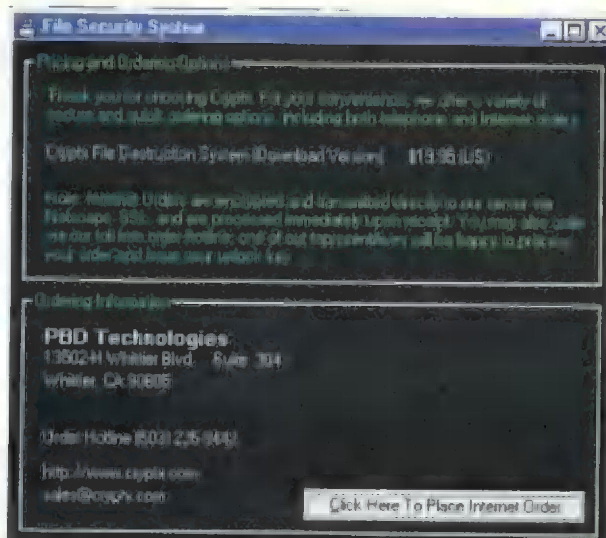
całą pewnością istnieją programy oferujące bardziej „wyrafinowany" efekt - choćby recenzowany bodajże dwa miesiące temu przez naszą uroczą koleżankę Agę - Neo Book. W kwestii jednak dwu pierwszych kryteriów - IB nie ma sobie równych. O trosce autorów dotyczącej „czytelności" programu najlepiej zresztą świadczy nietypowy help, w którym „krok po kroku" za pomocą kombinacji tekstu, grafiki, animacji a nawet elementów dźwiękowych zapoznawani jesteśmy z jego (programu) możliwościami. Zresztą, nie musicie wierzyć mi na słowo (pisane)! Sprawdźcie sami!...

Gen.Ini

Nazwa:	Interactive Brochure
Autor:	AMT Inc.
Kontakt:	amt@amtcorp.com
System:	Windows 95 / NT / 3.1
Rejestracja:	295 $ (komplet 995 $)

Totalna destrukcja

W [illegible] powszechnej komputeryzacji bardzo ważnym zagadnieniem [illegible] się problem ochrony przeróżnego rodzaju danych. Do dziś [illegible] nie został zamknięty i wciąż powstają [illegible] systemy zabezpieczeń, a każdy z nich charakteryzuje się odmiennym stopniem zaawansowania. W zależności od skomplikowania dana metoda ochrony może służyć potężnym korporacjom czy agendom rządowym [illegible] zwykłemu użytkownikowi korzystającym [illegible] komputera w domowym zaciszu. Trudno się takiemu podziałowi i zróżnicowaniu dziwić, ponieważ dla zwykłego śmiertelnika zasady działania wielopłaszczyznowych systemów zabezpieczeń [illegible] są mgiełką tajemnicy, [illegible] ja mówię, otoczone ogromniastą ścianą pancerną, za którą dostęp mają tylko nieliczni.



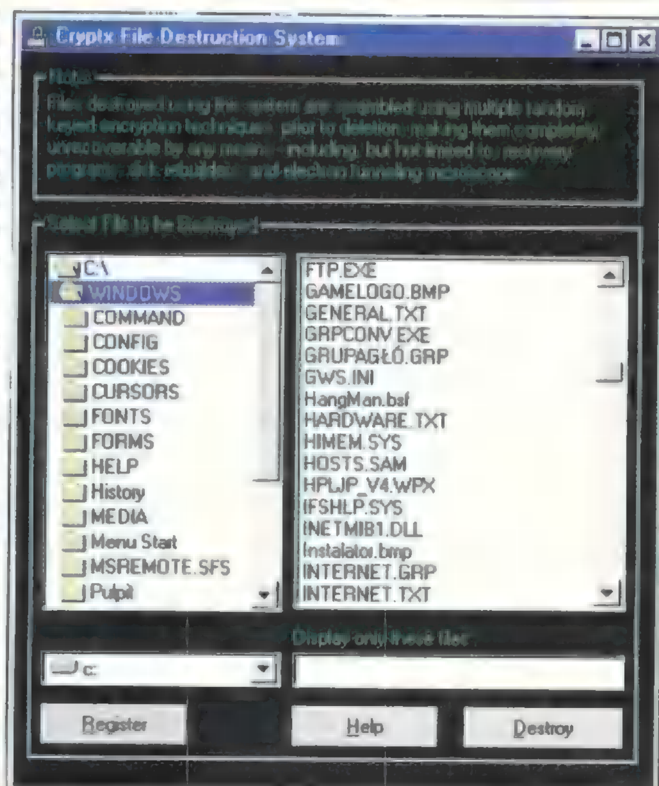
Program Cryptx został z pewnością stworzony dla niewątpliwie liczniejszej grupy zwyczajnych szaraczków, chcących zabezpieczyć swoje listy miłosne, pamiętniki czy przeróżne grafiki, które znajdują się w najgłębszych przestrzeniach twardziela. Teraz chcę was wyprowadzić z błędu, gdyż prawdopodobnie myślicie, że Cryptx jest jakimś programem do kodowania plików czy innych tajnych bajerów. Otóż nie, program znajdzie swoje przeznaczenie dopiero wtedy, gdy będziecie chcieli zlikwidować z dysku opatrzone i już nudne grafiki, zdezaktualizowane listy miłosne (pojawił się inny adresat) lub po prostu zrobić porządek z twardzielem poprzez definitywne skasowanie wszystkich śmieci. Jeśli skasujecie jakikolwiek plik z poziomu Cryptx'a, musicie pamiętać, że nie pojawi się już zielone światełko, gdy będziecie chcieli odzyskać przed chwilą „uśmiercony" plik. Nie pomogą żadne unerasery, undelete'y czy inne rekonstruktory, trzeba się będzie pogodzić z bezpowrotną utratą nieopatrznie zlikwidowanych danych. Jednak autorzy Cryptx'a wierzą, że użytkownicy będą na tyle ostrożni, że żadna tragedia im się nie przytrafi. Ja też mam taką nadzieję, że czytelnicy PC Shareware z rozwagą i umia-



rem będą wykorzystać możliwości oferowane przez ten program. Czasami na pewno się przyda, szczególnie w przypadkach gdy chcemy mieć pewność, że nikt nigdy się nie dowie, co przed chwilą tak bardzo tajniacko zlikwidowaliśmy z twardziela.... O nie! To przecież była moja ukończona praca magisterska!!!

Jaapin

Nazwa:	Cryptx. File Destruction System
Autor:	PBD Technologies
Kontakt:	sales@cryptx.com
System:	Windows
Rejestracja:	19.95$



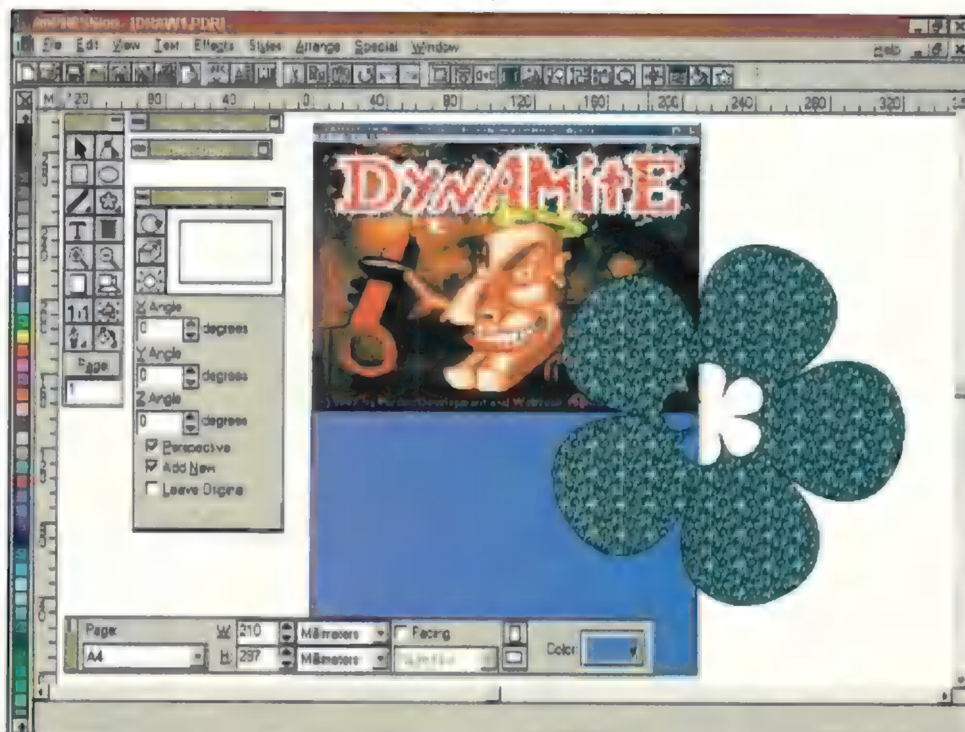
Impresje ImPRESSion

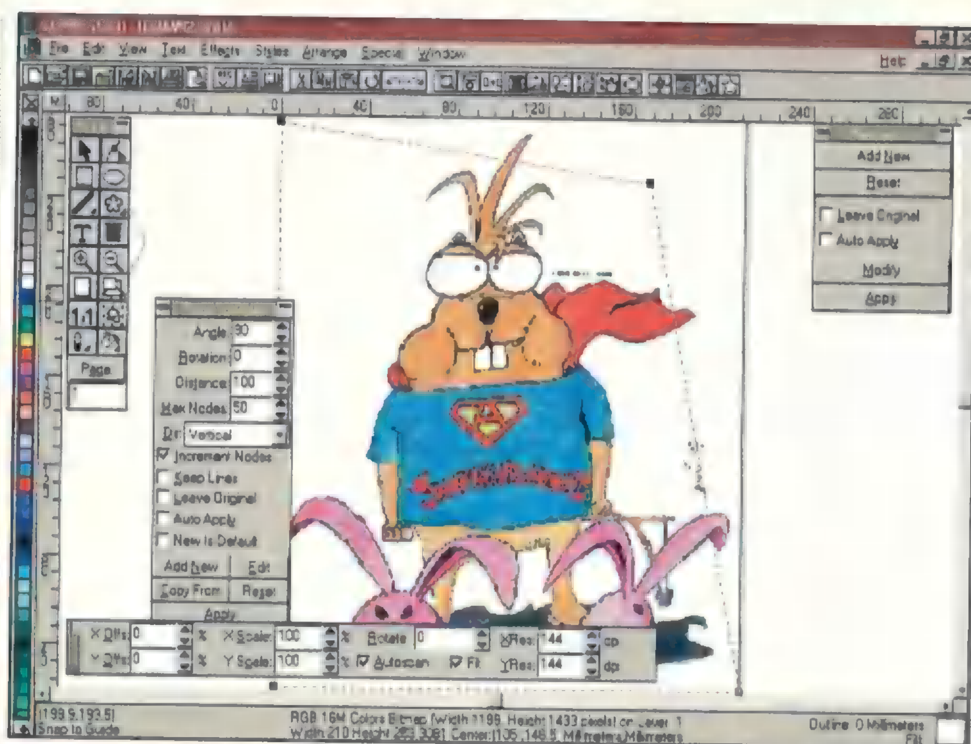
Wrażenie na ludziach można wywoływać na różnorakie sposoby, których wcale tutaj nie mam zamiaru wymieniać ani bliżej charakteryzować. Chcę jedynie w ten sposób nawiązać do nazwy programu Impression, która od razu przywodzi mi na moją lotną myśl określenie „wrażenia". Oczywiście jest to bardzo szerokie pojęcie i każdy odbiera je na swój własny, prywatny, intymny (oops, chyba się zagalopowałam) sposób i jeśli się w nie bardziej zagłębić, to się okaże, że odnosi się ono do bardzo różnych aspektów naszego życia. Natomiast jeśli zaznaczę, że chodzi mi o wrażenia wizualne, to chyba wykluje się w waszych główkach myśl, która powinna wyjaśnić, co mi przydreptało do mojego niepowtarzalnego umysłu i skłoniło, abym napisała powyższe słowa.

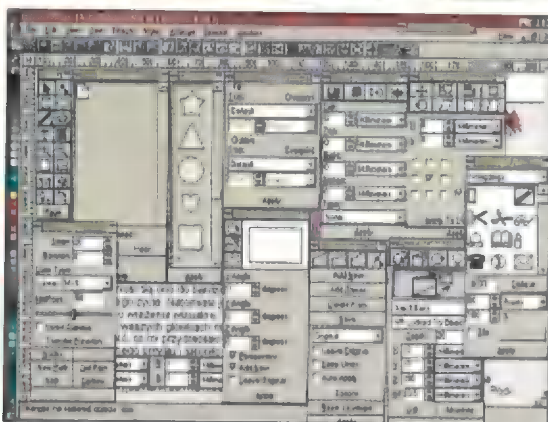
Tym, którzy jeszcze nie „zakumali" o co biega (a jestem pewna że jest ich przytłaczająca większość), wyjaśniam, że Impression jest bardzo rozbudowanym programem graficznym. Podkreślam słowo „bardzo", ponieważ za jego pomocą można stworzyć obraz, który będzie zawierał coś więcej niż kilka rachitycznych kwadracików z kółeczkami. Pozwolicie chyba, że pominę takie funkcje jak Save, Save As, Cut, Copy, Paste... i inne tego typu powszechnie znane (i lubiane), masowo występujące opcje w programach nie tylko graficznych. Zajmę się raczej elementami, o których warto napisać coś więcej niż wzmiankę, że istnieją (chyba, że mi zabraknie miejsca na moje wywody).

Pierwsze, co mi się rzuciło w oczy (i na mózg), to menu Effects, które rozpoczęło moją twórczą działalność w środowisku Impression. Podczas tych „plastycznych eksperymentów" wyszło na jaw, że program oferuje sporą ilość gotowych obiektów (włączając kółko i kwadracik), a jak wiadomo wiąże się to z możliwością bezproblemowego dołączania ich do swojego dzieła. Dla takiego beztalencia jak ja tego typu obiekty są prawdziwym zbawieniem i ratunkiem, dzięki nim rysunek będzie miał jako taką prezencję i nawet można go pokazać publicznie bez narażania oglądających na trwałe zmiany w ich psychice. Impression ma w swojej ofercie kilka rodzajów gotowych gwiazdek, koniczynek, „ślimaków" (zrozumiecie jak zobaczycie) i innych tego typu miłych dla oka figur. Myli się ten kto sądzi, że nasz wybór ogranicza się do wyżej wymienionych elementów, a całą resztę będziemy musieli w pocie czoła stworzyć sami, zdani na swoje zdolności plastyczne, które w moim przypadku występują w śladowych ilościach. Otóż, aby koniczynka była nieco bardziej efektowna, a zwykły kwadrat zmienił się w trójwymiarowy obiekt, jak najbardziej wskazane jest skorzystanie z opcji zawartych w menu Effects. Wśród narzędzi do transformacji obiektów występują takie podstawowe jak zmiana wielkości, położenia, obrót, przekrzywienie, a także przekształcenie względem elipsy czy krzywej Beziera. Stosując tylko te opcje, można sprawić, że poczciwy kwadrat zmieni się w jakiś bliżej niezidentyfikowany obiekt (niestety, nie latający). Postaram się pokrótce i jak najbardziej zrozumiale wyjaśnić kolejne efekty, które powodują nieodwracalne zmiany w powstającym arcydziele (zawsze jeszcze można skorzystać z opcji undo). Opcja Blend umożliwia nam wywołanie efektu, który polega na stopniowej przemianie jednej figury w drugą. Fachowo określa się to mianem morfingu (nie mylić z pewnym środkiem odurzającym!), ale zaznaczam, że w programie Impression jest to jedynie drobna namiastka tego w rzeczywistości bardzo skomplikowanego procesu. Cały „wic" polega na tym, że po wybraniu dwóch obiektów i wywołaniu funkcji Blend, program rysuje pomiędzy nimi pośrednie figury, które stopniowo zmieniając kształt, tworzą „łącznik" pomiędzy dwoma obiektami. W wyniku tego mamy wrażenie jakbyśmy narysowali trójwymiarowy tunel, którego wyjścia mają odmienne kształty. Przed wywołaniem funkcji możemy określić mnóstwo opcji, które opisują sam sposób wykonywania efektu począwszy na ilości kroków (czyli pośrednich figur), a skończywszy na kolorach wypełniających. Kolejną opcją, która ma za zadanie stworzenie wrażenia trójwymiarowości jest Rotate 3D, która po prostu polega na odpowiednim przekrzywianiu i obracaniu obiektu 2D, aby można było dojrzeć w nim głębię. Jeśli nie zrozumieliście, o co mi chodzi, to przypomnijcie sobie, w jaki sposób rysuje się ostrosłupy czy graniastosłupy w zeszycie do matematyki, opcja Rotate robi dokładnie to samo. Jednak o wiele użyteczniejszą funkcją od powyższej, która nam stworzy idealny sześcian lub prostopadłościan, jest Extrude-Model. Przykładowo: rysujemy kwadrat (lub coś go przypominającego), na wskutek obróbki opcją Extrude-Model nasz obiekt „wydłuży" się i w tym przypadku przekształci w sześcian. Oczywiście „wydłużać" można wszystko, czego dusza zapragnie i dzięki temu można uzyskać całkiem nadspodziewane i interesujące wyniki (spróbujcie tak zrobić ze „ślimakiem). W tym przypadku również określamy mnóstwo opcji, które decydują o końcowym wyglądzie poddanego powyższej operacji obiektu. Chyba najbardziej interesującym z tego zbioru efektów jest Lathing Model. Aby wyjaśnić jego zasady, posłużę się waszą wyobraźnią; otóż, pomyślcie jaką figurę otrzymamy w wyniku obrotu okręgu po okręgu. Odpowiedź brzmi: uzyskana figura będzie miała kształt opony. Prawdę powiedziawszy zajęcie wymyślania sobie, co się stanie z figurami płaskimi, gdy odpowiednio je poobracamy, nigdy nie stało się moim hobby, ale gdy skorzystałam z opcji Lathing Model, zaczęłam najwymyślniejsze obiekty poddawać tej operacji i z zaciśniętymi zębami oczekiwałam na wynik. W tym przypadku warto również zaznaczyć, że nic nie stoi na przeszkodzie, aby figurą wyjściową był np. prostopadłościan (czyli figura 3D), a oprócz tego



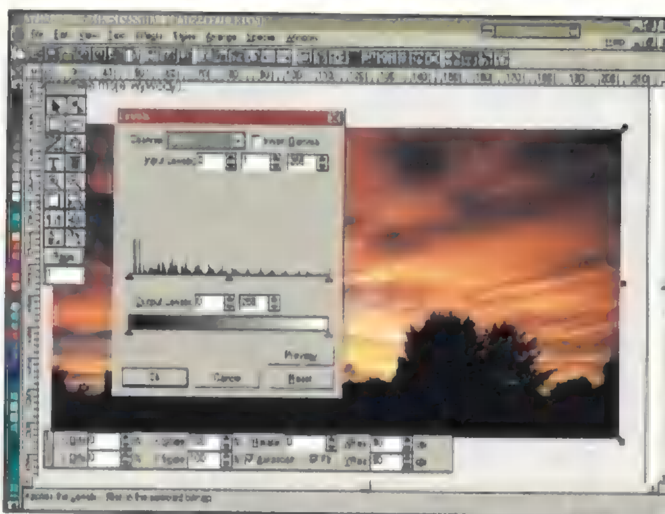


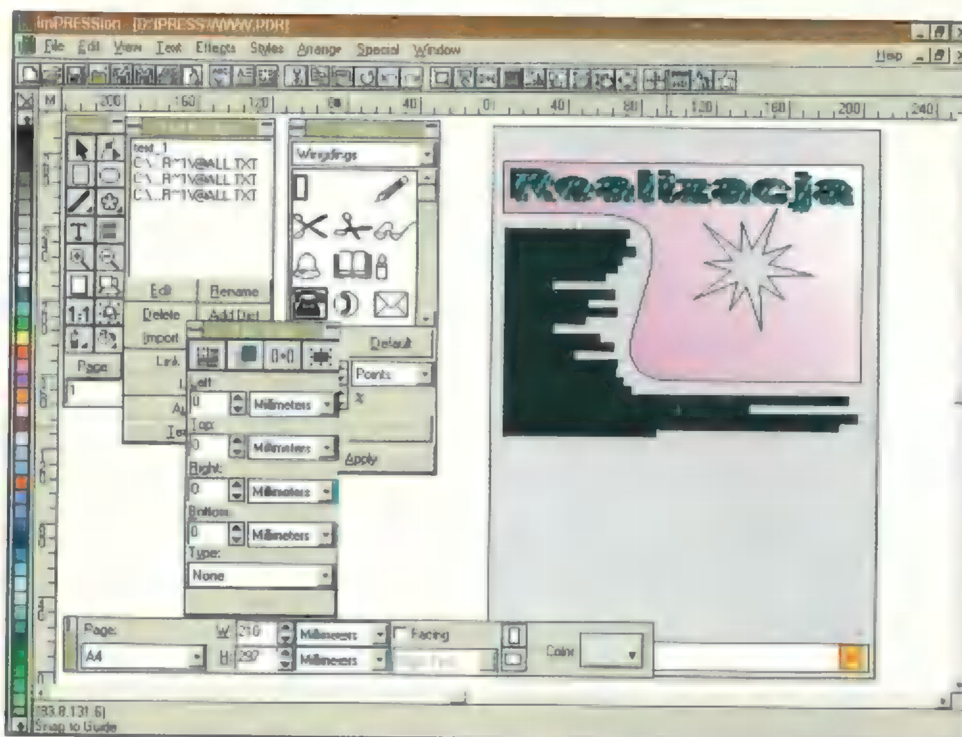


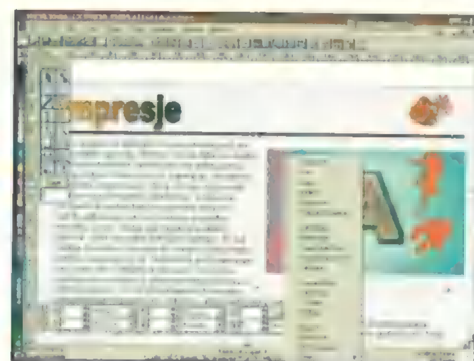


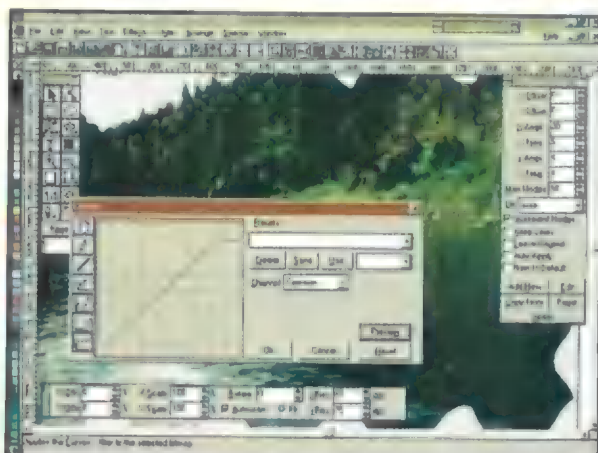
opcja Lathing Model chyba jest najbliższa trzeciemu wymiarowi i najbardziej oddaje jego klimat. Istnieje jeszcze kilka dostępnych transformacji, które już dotyczą figur płaskich, a polegają na różnym sposobie zmiany kształtów i wyglądu danej figury. Jeśli nie odpowiada nam żaden z dostępnych wariantów, które wbrew „płaskiemu" charakterowi warto zobaczyć, możemy dokonać transformacji ręcznie. Przedtem można „przekonwertować" obiekt na „curve object" czyli taki, który składa się z linii krzywych, dodać w miarę potrzeby kilka wierzchołków (nodes) i już nasza wyrywająca się do pracy rączka może przystąpić do „kosmetycznych" poprawek.

Równie ważnym czynnikiem, który ma znaczny wpływ na wizualny odbiór naszego dzieła jest kolorystyka. Tutaj również możemy się popisać swoim wyczuciem i odpowiednim dobieraniem kolorów, ale równie dobrze jest skorzystać z gotowych „wypełniaczy". W programie mamy ich całe mnóstwo, począwszy od zwyczajnych kolorów a skończywszy na skomplikowanych wzorach czy cieniach, które naprawdę potrafią cieszyć oczy swoim wykonaniem, pomysłowością i bogactwem. W pracę ich projektantów możemy dowolnie ingerować i zmieniać je wedle własnego upodobania i gustu, a gotowe wzory możemy dołączyć do dostępnej już biblioteki. Nawet zwykły prostokąt sprawia wrażenie bardzo efektownego, gdy „poma ujemy" go jakimiś wymyślnie skomponowanymi kolorami, a jeszcze lepiej to wygląda w przypadku obiektów 3D. Powszechnie wiadomo o istnieniu efektu światłocienia, który w szczególności dotyczy właśnie tego rodzaju figur. Autorzy również i o tym nie zapomnieli, dlatego możemy „oświetlić" nasz trójwymiarowy obiekt kilkoma źródłami światła o różnej intensywności i położeniu. Nie muszę chyba wyjaśniać, dlaczego po takiej operacji końcowy efekt jest jeszcze bardziej realistyczny. Graficzny charakter programu wcale nie oznacza, że nie możemy wprowadzić tekstu, tutaj oprócz takiej możliwości istnieje również opcja tekstu artystycznego, który traktowany jest jak dowolny obiekt geometryczny. W przypadku tradycyjnego tekstu program udostępnia nam typowe dla edytorów opcje: pogrubianie, podkreślanie, zmiana czcionek itp., Oprócz tego możemy określić, w jaki sposób blok tekstowy będzie umieszczony w stosunku do naniesionych już obiektów, dotyczy to w szczególności sposobu ich „opływania", których mamy kilka do wyboru. W przypadku tekstu artystycznego dostępne opcje są o wiele bardziej zróżnicowane i ciekawsze, ale wbrew pozorom nie dotyczy to rodzaju czcionek, które są takie same jak w przypadku tradycyjnego bloku tekstowego. Cała różnica polega na tym, że gdy wprowadzimy tekst, będziemy mogli poddawać go takiej samej obróbce jak w przypadku figur geometrycznych. Czyli mowa tutaj o wszystkich efektach, transformacjach, wypełnieniach, o których wspominałam wcześniej. Zastosowanie niektórych z nich może zmniejszyć czytelność zapisu praktycznie do zera, ale są też takie, które mogą się przyczynić do znacznego polepszenia ogólnego wizerunku. Zróżnicowanie opcji jest zapewne bardzo dużym plusem programu, ale jeśli spojrzymy na to pod innym kątem, można dojść do wniosku, że może to być nieco uciążliwe. Szczególnie w przypadkach, gdy dla kilku obiektów musimy określić te same atrybuty (kształt, kolory, grubość kreski, wypełnienie itp.). W Impression ten problem można rozwiązać na kilka sposobów; pierwszy z nich polega na skorzystaniu z funkcji pogrupowania obiektów, która sprawia, że kilka z nich traktowanych jest jako całość. Drugi sposób to skorzystanie z opcji Copy From, za pomocą której można skopiować dowolny atrybut danego elementu na drugi. Istnieje również opcja Duplicate, której zasad chyba nie muszę tłumaczyć, ale warto wspomnieć, że w tym przypadku nie musimy się ograniczyć do jednoczesnego stworzenia tylko





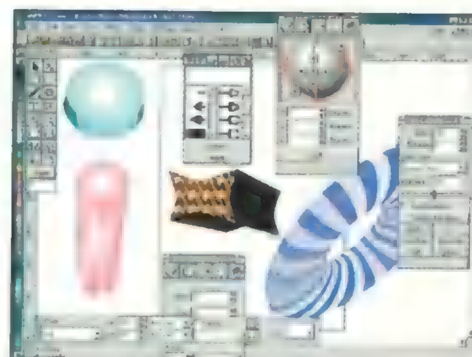




pojedynczej kopii, możemy ich zdublować dowolną ilość za jednym zamachem (a właściwie kliknięciem). Interesująco przedstawia się funkcja Separate, którą można zastosować do obiektów składających się z kilku elementów (np. te które zostały stworzone, którąś z omawianych, efektownych funkcji). Jak sama nazwa wskazuje, opcja ta odseparowuje od siebie składowe elementy obiektu, które od tej pory traktowane są jako pojedyncze i niezależne figury. Nieco wcześniej, tam gdzieś w górze tekstu, znajduje się wzmianka o możliwości zapamiętania własnoręcznie stworzonych wzorów „wypełniaczy". Otóż odnosi się to do nieco szerszej grupy, ponieważ zdefiniować i zapisać w programie możemy praktycznie wszystko (no, może nie tak do końca). Począwszy od rodzaju linii, kresek, strzałek, wspomnianych już kolorów, czcionek, akapitów w tekście, a skończywszy na ... samym procesie rysowania. Zdziwieni ? Opcja Presets pozwala na swoiste „nagranie" pewnej czynności, którą może stanowić zarówno narysowanie jakiejś kreski jak i obrócenie o 90 stopni skomplikowanej figury geometrycznej. Po skończonej „sesji nagraniowej" i nazwaniu naszego „nagrania" program traktuje ten twór jako kolejną funkcję, która dołączana jest do menu. To powinno wam pozwolić na uzmysłowienie sobie, jak bardzo rozbudowany jest ten program, którego wygląd także znajduje się pod naszą kontrolą. Większość funkcji jest umieszczana w rozwijanych menu, które można dowolnie przenosić, w ten sposób te najważniejsze z nich zawsze mamy pod ręką. Jednocześnie na ekranie możemy umieścić 12 takich roll-up menu i myślę, że to w zupełności wystarczy, by zapewnić sobie wygodną pracę. Istnieje również coś takiego jak Preferences, w których określamy wszystkie niuanse dotyczące nie tylko wizualnej strony programu czy naszej pracy, ale również i techniczne detale np. ile razy naraz możemy zastosować funkcję undo czy ile stron ma liczyć na nasz rysunek.



Na klęczkach zapewniam was, że nie sposób opisać wszystkich możliwości w jakie wyposażony jest Impression, a niedowiarkom proponuje, aby spojrzeli na rozbudowany help, który można potraktować jako wykładnik stopnia skomplikowania programu. Pozostaje mi jedynie napomknąć o takich możliwościach jak wstawienie dowolnego obiektu OLE (dźwięk, animacja, grafiki), wykonywanie przeróżnych operacji na bitmapach (np. uzyskanie efektu, który można przyrównać do negatywu), wyrównywanie obiektów względem różnych elementów, powiększanie, obracanie, skalowanie, rozciąganie, młócenie, siekanie... (sorry, to nie ten program) i jeszcze wiele innych, które sami powinniście wypróbować i zobaczyć. Wspominając o skomplikowaniu programu, nie miałam na myśli trudnej do opanowania obsługi, która naprawdę nie powinna nastręczać wielu kłopotów. Chodzi mi



o to, że aby poznać wszystkie, a przynajmniej najważniejsze (i najlepsze) funkcje i opcje, należy trochę się „wgryźć" w program i poświęcić na to trochę czasu. Później zdobyta wiedza może zaowocować niezłymi wynikami w postaci ciekawych i interesujących prac. Miałam mały problem z zakwalifikowaniem go do określonej grupy, chodziło mi o dwie z nich: DTP i domowe zastosowania. Jednak teraz z całą pewnością mogę stwierdzić, że do bardzo profesjonalnych zastosowań Impression jest zbyt słaby, ale z drugiej strony „zamknięcie" go w czterech ścianach domowego zacisza również nie jest najlepszym rozwiązaniem. Myślę, że program doskonale spełni swoje zadanie, działając na platformie lokalnych gazetek (szkolna, studencka, osiedlowa), biuletynów, ulotek reklamowych oraz wszystkich innych działalności publicystycznych o podobnym i prostym charakterze. Użyteczność programu jest naprawdę bardzo wysoka, myślę, że każdy kto lubi czasem coś sobie „zmalować" powinien zapoznać się z programem, który na pewno znacznie wyróżnia się od pozostałych tego typu użytków.

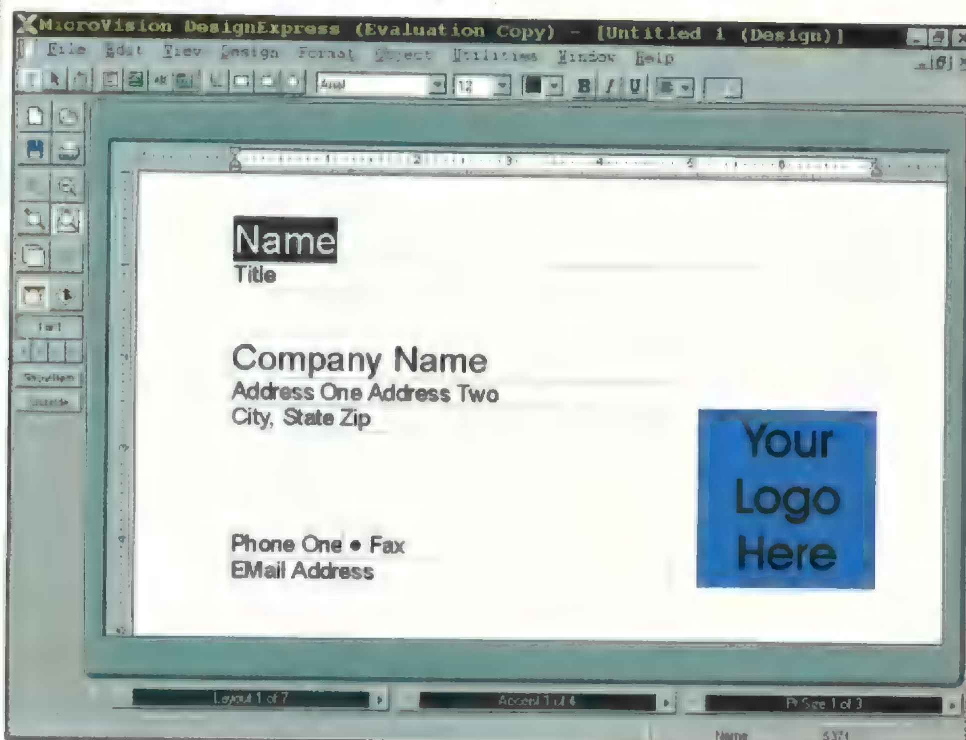
Jasiek

Nazwa: imPRESSion
Autor: Raduly Csaba/ BNW Systems Ltd.
Kontakt: bnw@mail.dntcj.ro
System: Windows 3.1 lub Windows 95
Rejestracja: bnw@mail.dntcj.ro

Szlaczki, teksty i obrazki

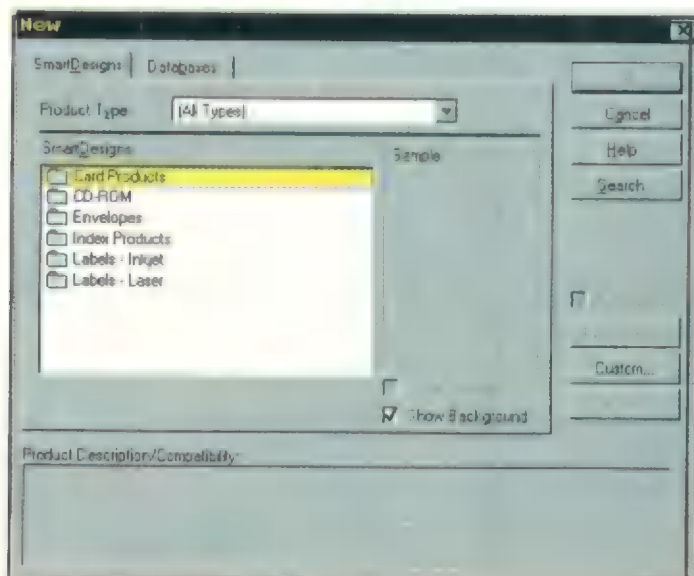
Programy komputerowe są tworzone przeważnie po to, by ułatwić życie szaremu obywatelowi. Oczywiście większość z nich przydaje się jedynie w firmach, ale obecnie, każdy z nas może mieć z nich pożytek. Jedne przydają się przy drzewie genealogicznym, drugie do planowania przyjęcia, inne jeszcze do obróbki zdjęć rodzinnych. Słowem, nie zapomniano o zwykłych użytkownikach komputera. Z ogromnej palety takich „potrzebnych" programików, wydobyłem „DesignExpress for Labels" - edytor służący do tworzenia etykiet. Ten program jest bardzo podobny do swoich konkurentów z sharewarowego rynku, ale ma do zaoferowania znacznie więcej. Śmiało można powiedzieć, że jesteśmy w stanie zrobić na nim prawie wszystko (oprócz jajecznicy) : okładki na płyty CD, wizytówki, kartki pocztowe i wiele innych pożytecznych rzeczy. Interfejs użytkownika nie zasługuje na ocenę celującą, ale i tak w ciągu kilkudziesięciu minut możliwe jest poznanie prawie wszystkich możliwości programu.

Proces tworzenia własnej etykiety nie jest zbyt skomplikowany i można go pojąć w parę chwil. Z dość obszernego spisu wybieramy to, co najbardziej nas interesuje, np. wizytówki. I oto mamy przed sobą jeden z dostępnych wzorów „kartki biznesu". Jest tam miejsce na imię, nazwisko, adres, a nawet logo firmy. Nie podoba nam się rozmieszczenie tych pól? Na szczęście program zapewnia dużą elastyczność kompozycji dokumentów. Obramowanie można przesuwać, zmieniać jego kolor i grubość, a także ingerować w rozmiar. Wybór jest naprawdę bardzo duży i powinien zadowolić większość potencjalnych użytkowników. „DesignExpress", oprócz ramek służących do wpisywania tekstu i obrazkowych, które odpowiednio pozwalają wstawić tekst i rysunek, oferuje możliwość wstawienia tekstu artystycznego. A cóż to jest? Otóż, możemy „pobawić się" z napisanymi przez nas wyrazami. Łuki, wybrzuszenia, perspektywa,



to tylko niewielka część z efektów, jakie mamy do wyboru. Dochodzi do tego grubość napisu, jego kolor, cień, także o określonym kolorze czy wzorze. Także wypełnianie liter nie musi się odbywać przy pomocy jednego koloru, który najzwyczajniej w świecie, wyleje się równomiernie na napis. Tu również mamy wiele możliwości. Chyba najlepszym bajerem jest umieszczenie źródła światła po różnych stronach tekstu. Oprócz zabawy tekstem i obrazkami, program daje możliwość rysowania. Może nie na miarę Corela, Micrografx'a czy innych graficznych gigantów, ale dzięki tym prymitywnym formom, jakimi są : kwadrat, koło, elipsa, można podnieść wizualne walory swojego dzieła. Cóż rzec na koniec? Warto wspomnieć o paru przydatnych opcjach. „DesignExpress" pozwala wstawić dzisiejszą datę, dowolny znak ASCII, lub nazwę naszego przedsiębiorstwa, tudzież imienia czy nazwiska. Jest to bardzo pomocne, bo nie trzeba pisać pewnych tekstów po parę razy. Wystarczy kliknąć myszą. Wadą tego programu może być mała przejrzystość interfejsu. Na szczęście, po parunastu minutach przechodzi to w przyzwyczajenie. Dodatkowym minusem jest brak polskich znaków. Nie pomogą nam nawet polskie czcionki. Program za nic w świecie nie napisze nic polskimi literami. Mimo tego małego niedociągnięcia, do którego chyba wszyscy już zdążyli się przyzwyczaić, „DesignExpress" jest bardzo dobrym programem. Posiada on wiele zalet, których nie sposób wymienić za jednym zamachem. Całość wykonana jest naprawdę estetycznie, jak przystało na prawdziwy edytor. Przyda się on prawie każdemu, kogo poza komputerem interesuje także świat realny (prawda gracze?). Niestety, jego cena może być skuteczną zaporą przed zakupem. Według mnie, 120 zł to za duży wydatek, choć program posiada wiele zalet. Sami jednak zdecydujecie, czy warto go mieć na swojej maszynie.

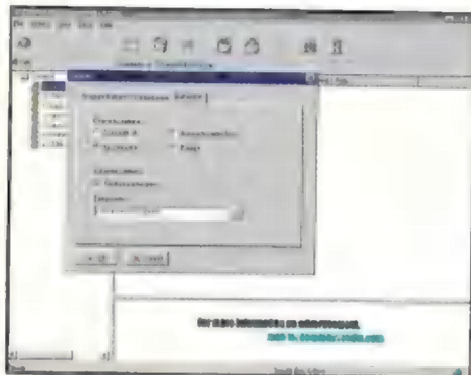
Egue

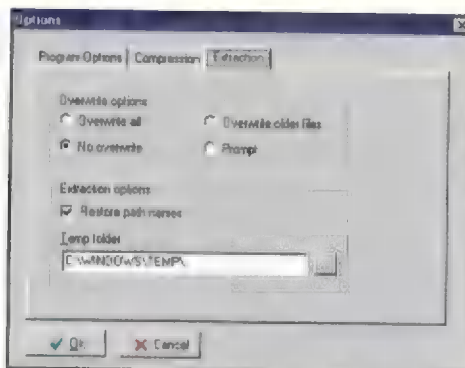




Nazwa: DesignExpress for Labels
Autor: MicroVision Development System
Kontakt: http:\\www.mvd.com
System: Windows
Rejestracja: 39.95$

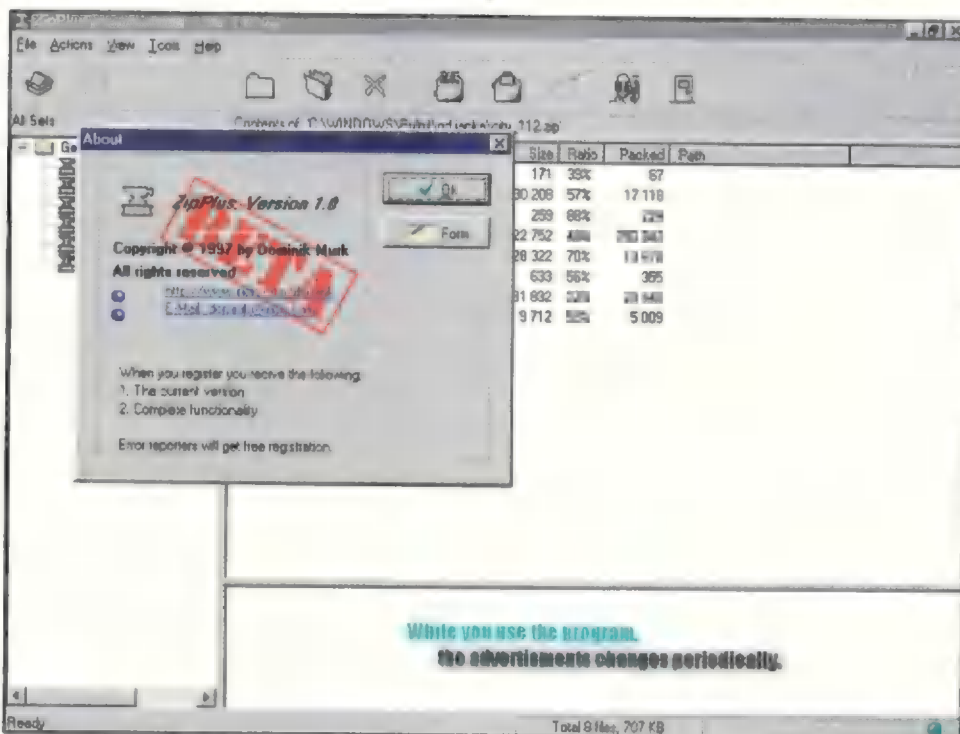
Zip po chorwacku

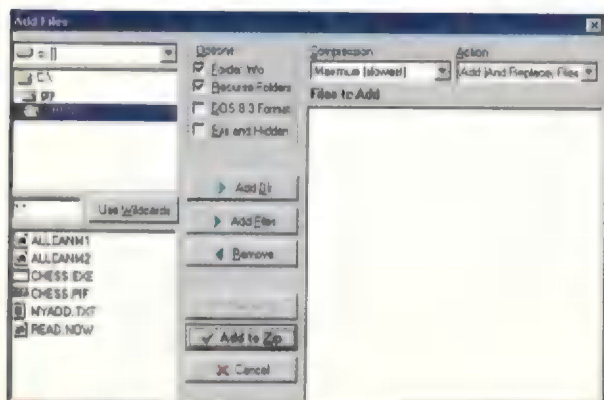


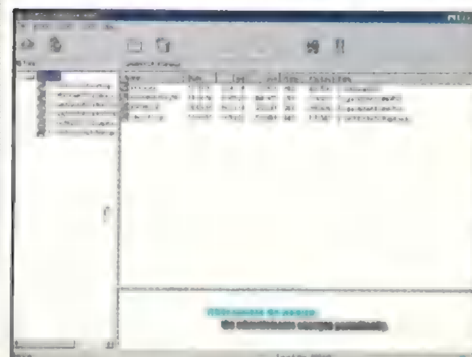


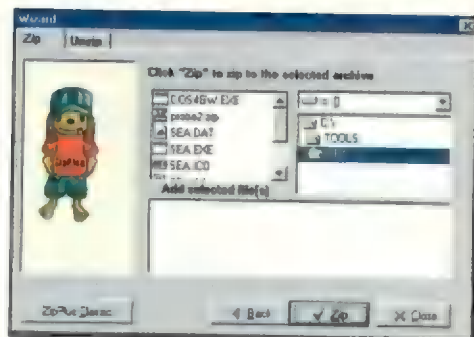
Nieczęsto można natknąć się na programy stworzone przez chorwackich programistów, prawdę powiedziawszy, to po raz pierwszy zetknęłam się z produktem, którego autorem jest rodowity Chorwat. W gruncie rzeczy to nieważne, jakiej narodowości jest autor, użytkowników bardziej interesują możliwości programu oraz jego ogólna użyteczność. Pochodzenie autora można potraktować jako miłą ciekawostkę.

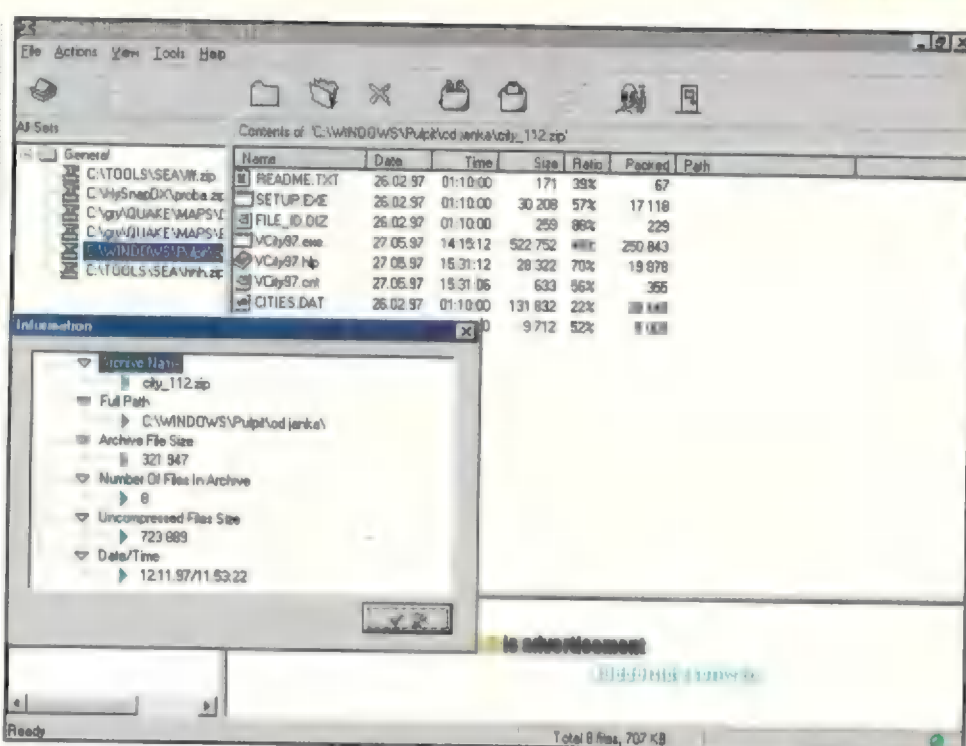
Program, o którym mowa, nosi całkiem zwyczajną nazwę ZipPlus, która być może niektórym użytkownikom „podpowiada", iż sprawa będzie dotyczyła kompresji danych. Owszem, ci którzy tak pomyśleli nie mylą się, ale wachlarz możliwości programu jest bardzo rozwinięty i zróżnicowany, gdyż nie ograniczają się one jedynie do typowych dla „pakowarek" funkcji i opcji. Program posiada cechy, które wyróżniają go spośród licznej grupy tego rodzaju produktów. Po uruchomieniu ZipPlus'a od razu przyszedł mi na myśl popularny WinZip, można powiedzieć, że opisywany program jest „młodszym bratem" WinZip'a. Jednak wcale nie jest to wadą, owszem widać, że autor czerpał natchnienie z tego popularnego programu, ale dodał również funkcje, w które nie został wyposażony żaden inny archiwizator. Jak każdy inny tego typu program ZipPlus oferuje w swoim zestawie klasyczne możliwości, do których m.in. należy kompresja danych, rozpakowywanie, tworzenie samo rozpakowujących się plików *.exe, zabezpieczanie hasłem itp. Istnieją również funkcje, którymi mogą się poszczycić tylko nieliczne produkty. Po pierwsze obsługa programu jest oparta na zasadzie Drag&Drop, dzięki której można uprościć do minimum czynności niezbędne do spakowania zawartości wybranego katalogu. Oczywiście wcale nie jesteśmy na to skazani, możemy w tradycyjny sposób zaznaczać w programie pliki czy katalogi, które mają być poddane odpowiedniej operacji. Jeśli nasze pliki archiwalne porozrzucane są po różnych folderach, a nie chce nam się robić porządku i zgrupować ich w jednym miejscu, możemy stworzyć tzw. ZipSet. Mianowicie wewnątrz programu tworzymy katalog, do którego „wrzucimy" skompresowane pliki, dzięki temu nie będziemy musieli za każdym razem szukać konkretnego „zip'a", wystarczy, że otworzymy stworzonego wcześniej ZipSet'a. Warto zaznaczyć, że przy tej operacji nie jest fizycznie tworzony na dysku nowy folder, istnieje on jedynie w pamięci programu, w której przechowywane są informacje o umiejscowieniu plików archiwalnych. Nawet jeśli są one porozrzucane po całym twardzielu, w programie użytkownik widzi je, jakby znajdowały się w jednym miejscu. ZipSet jest równie elastyczny jak zwykły katalog i pozwala on na dodawanie nowych „zip'ów" jak i kasowanie ich w dowolnej chwili. Czasami przy chęci rozpakowania jakiegoś skompresowanego pliku pojawia się problem jego umiejscowienia po prostu zapomnieliśmy, do którego katalogu go włożyliśmy. W takim przypadku pomoże nam funkcja ScanForArchive, która przeszukuje cały dysk po czym wyświetla wykaz wszystkich plików o rozszerzeniu .zip wraz ze ścieżkami dostępu. Podczas kompresji danych można określić stopień jej zaawansowania, z tym że w przypadku wyboru najwyższego z nich, należy liczyć się z wydłużeniem czasu oczekiwania na zakończenie operacji. Ponadto jeśli zmienimy zdanie, możemy uruchomić proces rekompresji, za pomocą którego zmienimy dotychczasowy stopień kompresji danych. Możliwość stworzenia samo rozpakowującego się pliku *.exe na nikim pewnie nie robi wrażenia, ale oprócz tego możemy dodać do niego własny komentarz, w którym np. zawarta będzie wskazówka dla osoby zupełnie zielonej w tej dziedzinie, która nie ma pojęcia co z takim plikiem zrobić. Największym atutem programu jest możliwość pracy z plikami już spakowanymi. Przede wszystkim możemy przeglądać pliki o rozszerzeniach .avi, .txt, .doc, .gif, .bmp, .wmf ... dużo prawda ? Jest jeszcze tego trochę, kompletny wykaz rozszerzeń rozpoznawalnych











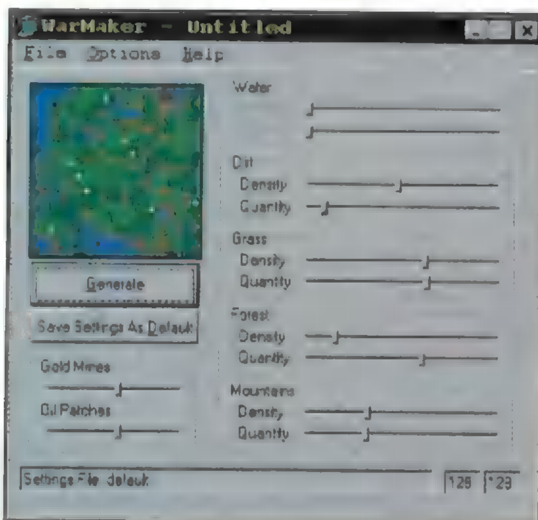
przez program znajdziecie w helpie. Jednak najciekawiej wygląda opcja pozwalająca na uruchomienie już spakowanego programu, w tym celu wystarczy, że zaznaczymy odpowiedniego zip'a, w okienku pojawi się wykaz wchodzących w niego plików, klikamy na plik o rozszerzeniu .exe i to wszystko. Ale nie ma róży bez kolców w związku z tym, aby program uruchomiony z poziomu ZipPlusa działał poprawnie, musi składać się jedynie z wykonywalnego pliku .exe (co się już rzadko zdarza), w przeciwnym wypadku cała operacja nie dojdzie do skutku. Cóż, ta opcja może się przydać gdy np. chcemy sprawdzić a mamy słabą pamięć), jaki program kryje się za plikiem np. o nazwie prog.zip. Równie interesująco wygląda opcja CheckOut, która umożliwia dodawanie archiwów do Menu Start, dzięki temu bez potrzeby uruchamiania ZipPlusa będziemy mieli dostęp do spakowanych plików. Pozostaje jedynie pytanie, czy warto w ten sposób „zaśmiecać" pasek zadań, ponieważ programy spakowane do pliku .zip są rzadko wykorzystywane, a raczej traktowane jako archiwum. W opisie wspomniałam jedynie o najciekawszych moim zdaniem opcjach programu, a całkowicie pominęłam te, które są chyba oczywiste jak dodawanie plików do „zip'a", kasowanie, odświeżanie itd. Wśród tych wszystkich ciekawostek, niestety znalazłam jedną wadę. Otóż nie można określić maksymalnej wielkości spakowanego pliku, chodzi tutaj w szczególności o przenoszenie archiwów na dyskietki. Jeśli rozmiar „zip'a" przekroczy pojemność nośnika, cała operacja zakończy się fiaskiem. Ogólnie program prezentuje się naprawdę interesująco, zarówno pod względem wizualnym jak i praktycznym. Obsługa nie powinna nastręczać większych trudności nawet początkującym użytkownikom, tym bardziej, że mogą oni skorzystać z opcji Wizard, która podczas kompresji czy dekompresji dosłownie „poprowadzi za rączkę" takiego „zielonego" delikwenta. ZipPlus byłby poważnym konkurentem dla WinZip'a, gdyby nie fakt, że „nasz" program ogranicza się do tworzenia archiwów tylko w formacie .zip. Natomiast w przypadku gdy wspomniane niedociągnięcia wam nie przeszkadzają, z czystym sumieniem mogę polecić całkowitą „przesiadkę" na opisywany program. Przyznam, że w jego przypadku obsługa była znacznie wygodniejsza od WinZipa, ale to jest tylko moje osobiste wrażenie. Na zakończenie jeszcze jedna mała uwaga, otóż przy nazwie programu znajduje się słowo „beta", a to oznacza, że nie jest on jeszcze do końca dopracowany przez autora. Tak więc mogą się jeszcze zdarzyć w programie pewnego rodzaju „michałki", które uniemożliwią skorzystanie z niektórych funkcji. Ale pocieszmy się faktem, że jest to dopiero wersja 1.0, więc możemy się chyba spodziewać kontynuacji, które zazwyczaj okazują się nieco lepsze od pierwowzoru.

Xanthie

Nazwa: ZipPlus 1.0
Autor: Dominik Murk
Kontakt: dominik@iridis.com
System: Windows 95 lub Windows NT 4.0
Rejestracja: 15$

Walkę trzeba kontynuować !!!

Program ten dedykowany jest świętej pamięci graczom, którzy podstawowego Warcrafta II przeszli z palcem w nosie i teraz zastanawiają się, co zrobić ze swym życiem (sugeruję ogolić głowę i założyć sektę miłośników strategii). Spodoba się on także maniakom wszelkiego rodzaju przeróbek i ułatwień (bo jak inaczej stworzyć planszę z kilkunastoma kopalniami, mnóstwem lasów i złóż ropy). Dla tych wszystkich stworzono do tej pory wiele edytorów: lepszych, gorszych i lepszych „inaczej". Jednym z tych prostszych jest z całą pewnością „Warmaker". Po uruchomieniu widać bardzo proste menu, które może obsługiwać nawet młodszy brat. A więc po kolei: „Dirt" oznacza ziemię, „Gras" trawę, „Forest" las, „Mountains" góry. Dzięki „Gold Mines" i „Oil Patches" zwiększa się ilość kopalń i złóż ropy. Przesuwając paski, regulujemy ilość wszystkich komponentów, co w rezultacie może dać wybuchową mieszankę. Wchodząc do opcji, można m.in. zwiększyć ilość graczy (max. do ośmiu), zmienić rozmiar mapy, jej dokładność („Map Cosmetics") oraz rodzaj krajobrazu (zimowy, leśny, wodny). Jeśli idzie o graczy, to chodząc do „Player Properties", mamy możliwość wybrać rasę dla każdego gracza, włączyć do gry komputer, a nawet zaprogramować mu zachowanie (pasywne) i rodzaj ataku (lądowy, powietrzny lub morski). Po zmianie wszystkich ustawień wystarczy nacisnąć przycisk „Generate" a program stworzy „raj na ziemi". Elementem końcowym jest zapisanie mapy w formacie „*.pud" i przegranie jej do katalogu z Warcraftem. Następnie po uruchomieniu programu wchodzimy kolejno do: Single Player Game, Custom Scenario, Select Custom i po wybraniu pola bitwy odpalamy grę. Życzę owocnej budowy.



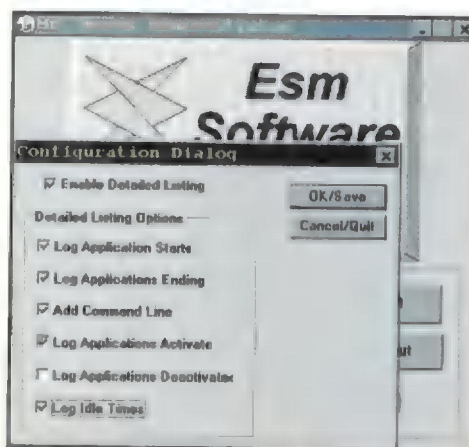
Sir Greg

Nazwa: WarMaker 1.0
Autor: Miro Hodyl
Kontakt: warmaker@iname.com
System: Windows 95
Rejestracja: 10 $

Komputerowy szpieg

Potrzeba zabezpieczenia komputera przez inwazją niechcianych gości nie jest w światku komputerowym zjawiskiem niezwykłym. Ostatnie badania naukowców z uniwersytetu w Harvardzie wykazały, że użytkownicy komputerów cechują się wysokim wskaźnikiem społecznej nieufności. Nie jest to zachowanie bezsasadne jak sądzę (pomijając przypadki zakładania hasła na komputerze domowych). Dane zachowywane na komputerach mogą być niekiedy dość osobiste. Ponieważ pliki i programy są ogólnie dostępne ludzki instynkt przetrwania nakazuje nam dozę ostrożności. Wątpliwości budzi także sposób wykorzystanie ogólnie dostępnych komputerów. Zatrudniając [redacted] przykład osoby do obsługi komputera, będziemy zainteresowani jak spędzają oni swój [redacted] za nasze pieniądze. Czy w trakcie pracy robią to, za co im się płaci? Mr. Burns nie służy do szyfrowania tajnej korespondencji. Należy on raczej do tajnej grupy wywiadowców działających w ukryciu, w sposób wysoce zamaskowany.

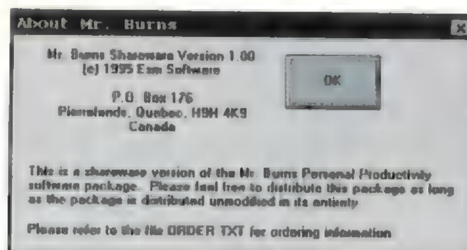
Autorzy programu wyszli ze słusznego chyba założenia, że wprowadzając za bezpieczenia, kusimy do ich łamania. Jak wiadomo z praktyki hakerzy zawsze są krok do przodu przed oprogramowaniem zabezpieczającym. O tym, że Mr. Burns działa na komputerze wiemy tylko my. Są oczywiście metody na jego wykrycie i kto szuka, ten zapewne znajdzie, ale nie w tym rzecz. Mało kto będzie na tyle psychotyczny, aby w czystym systemie szukać konspiracji. Podstawowym zadaniem Mr. Burnsa jest monitorowanie i zapisywanie tego co dzieje się w systemie. W ogólnie dostępnym pliku przechowuje on „strategiczne" informacje o działaniach użytkowników. Każdy zapis dotyczy jednego uruchomienia programu w systemie. Mr. Burns archiwizuje jego nazwę, czas działania programu, czas bezczynności użytkownika oraz liczbę wciśniętych klawiszy. Dla programów uruchamianych w okienku dosowym nie jest w stanie określić liczby klawiszy (keystrokes), poza tym działa ok. Program jest generalnie przydatny w wielu przypadkach. Po pierwsze przyda się osobom paranoicznym - dręczonych poczuciem śledzenia, spiskowania i konspiracji - raz na zawsze rozwieje on ich wątpliwości. Administratorzy systemów powinni być również zainteresowani. Mogą za jego pomocą monitorować częstość stosowanie poszczególnych programów w celu skutecznej optymalizacji systemu. Następnie: użytkownicy Internetu, bbs-ów. Ci z kolei będą mogli kontrolować czas spędzany w sieci i wiążące się z tym opłaty. Wreszcie nocna zmora graczy w Dooma - Rodzice. W dyskretny sposób określą zainteresowania



swoich pociech. Nikomu tego nie życzę, gdyż Burns wyjawi wszystkie sekrety, łącznie z czasem grania, korzystania z Internetu i niedozwolonych w danej grupie wiekowej rozrywek. Na koniec najpoważniejsze zastosowanie - monitorowanie wykorzystania komputerów w pracy. Na nic zda się przełączanie zadań pomiędzy Excelem i Pasjansem. Pracodawca w obiektywny sposób będzie w stanie określić czas trwania i rodzaj rozrywek preferowanych przez jego pracowników. Mr. Burns jest krótkim programikiem w niewielkim stopniu obciążającym system. Składa się z dwóch plików: mrburns.exe oraz mrbadmin.exe. Pierwszy z nich jest programem rezydentnym uruchamianym na życzenie bądź w chwili wystartowania systemu.

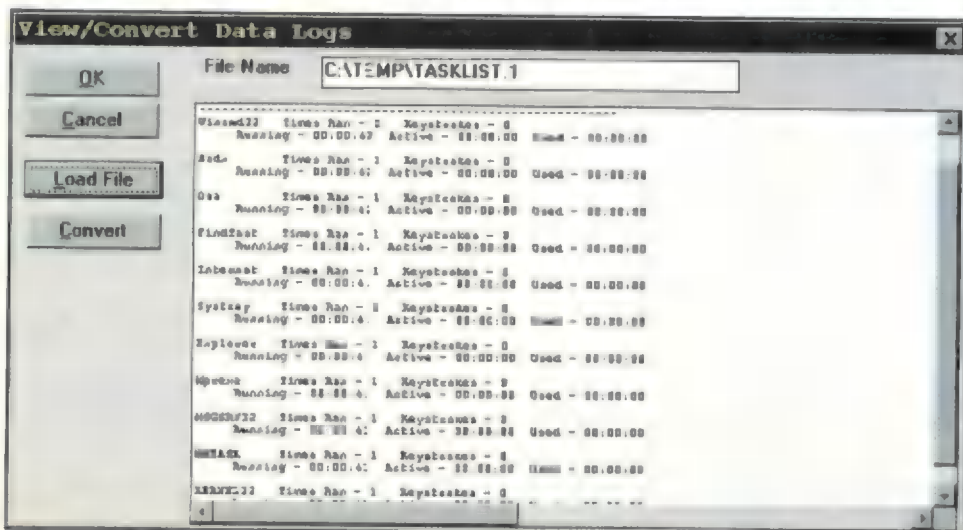


Mrbadmin służy do konfiguracji programu oraz konwersji plików zawierających dane. W trybie standardowym program zapisuje informacje do archiwum o nazwie taskinfo.1. Plik ten jest na bieżąco aktualizowany - Mr. Burns dopisuje do niego kolejne linie. Wskazane jest kasowanie pliku co pewien czas, ponieważ rozrasta się on w niekontrolowany sposób. Po skasowaniu program tworzy plik od 0. W przypadku gdy interesują nas najbardziej szczegółowe informacje, musimy skonfigurować go w programie do administrowania w opcji Configure Mr. Burns/Enable Verbose Listing. Po wybraniu tej opcji dane będą zapisywane do archiwum o nazwie Verbose.1. Należy pamiętać, że archiwum to ze względu na dużo większą liczbę informacji będzie również obszerniejsze. Aby zobaczyć co kryje się w archiwum, uruchamiamy funkcję View/Convert Data Logs, która wyświetli lub przekonwertuje nam pliki archiwum. Program rezydentny możemy uruchomić z poziomu administratora (Run Now) bądź też zlecić jego uruchamianie przy starcie systemu (Run automatically at Startup). Jeśli wybierzemy tę drugą opcję, pamiętajmy o tym, że Burns działa nawet, jeśli nie jest widoczny, i co więcej produkuje całkiem wymierne archiwum na dysku. W celu wykasowania go z



systemu wyłączamy opcję automatycznego ładowania się systemu, przeładowujemy system i kasujemy pliki z dysku. Kończąc, chciałbym życzyć czytelnikom, by ten program nigdy nie był im naprawdę potrzebny. Mr. Burns jest bronią wycelowaną w niewyszkolonego użytkownika. Tylko czy taki użytkownik będzie w stanie naprawdę narozrabiać? Oczywiście program nadaje się znakomicie do monitorowania pracowników lub dzieci, ale zanim cokolwiek zrobimy, zapytajmy się czy te informacje są nam naprawdę potrzebne. Nikt nie lubi być śledzony, a w momencie gdy sprawa się wyda, raczej na pewno stracimy czyjeś zaufanie.

DeMoscallo



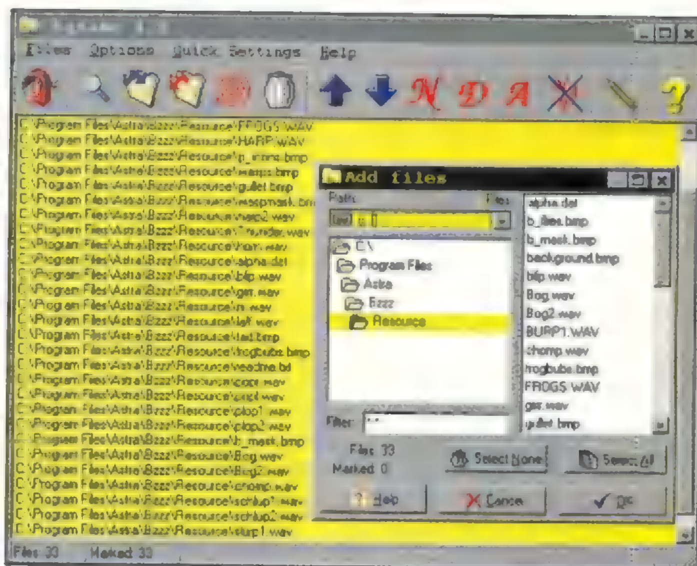
Nazwa:	Mr. Burns 1.0
Autor:	Esm Software
Kontakt:	Esm.Software@netaxis.qc.ca
System:	Windows
Rejestracja:	69.95 $

Lepszy nortonek dla okienek

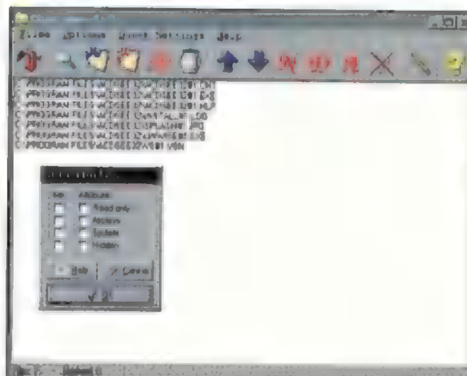
Bez zbędnych wstępów - Chgname jest windowsową aplikacją, umożliwiającą szybkie, wygodne i w miarę profesjonalne zarządzanie plikami. Określenia: szybkie i wygodne nie wymagają chyba tłumaczenia, jeżeli zaś chodzi o profesjonalizm... No cóż, nie uprzedzajmy faktów i przyjrzyjmy się możliwościom oferowanym przez ten akurat program...

Change name (w taki bowiem sposób należy zapewne rozszyfrować cokolwiek enigmatyczną nazwę) jest niezwykle elastyczny. Pozwala on użytkownikowi na swobodną ingerencję w rzeczy, do których zazwyczaj naprawdę dość trudno „się dobrać". W większości jednak przypadków najbardziej istotną „zagwozdkę" stanowi „czasożerność" przeprowadzenia ewentualnych zmian. Ten ostatni problem rozwiązano w prosty sposób - Chgname wręcz stworzony został do „obróbki" dużej (jednorazowo do 32,767) ilości plików. Oczywiście nie oznacza to wcale, że nie można wykorzystać go do modyfikacji pojedynczych elementów - skądże znowu. Praca zarówno z kilkoma, jak i kilkoma tysiącami plików jest równie efektywna.

Jak to należy rozumieć? Otóż przetworzeniu ulec może cały charakter pliku - nazwa wraz z rozszerzeniem, atrybuty, a nawet daty utworzenia, modyfikacji i ostatniego otwarcia. Pokrótce o każdej z tych funkcji - nazwa zawierać może dowolną ilość znaków (ostatecznie pracuje w Windozie). Zapisana może zostać ona, w zależności od upodobań, bądź dużymi, bądź małymi literami. W wypadku wystąpienia konfliktu nazw, Chgname samodzielnie dopisze liczby (zresztą one same również mogą stanowić „tytuł" pliku). Opcjonalny jest „przeskok w postępie arytmetycznym" w numeracji. Oprócz tego określić możemy, czy poddawane obróbce pliki zamierzamy skopiować (wybór katalogu), przenieść czy też pozostawić na miejscu, w którym je znaleźliśmy, a także czy chcemy pozbyć się oryginałów. Zaś nakazując wyszukanie danych plików, w filtrach użyć możemy tzw. jokerów, czyli symboli („?" i „*") zastępujących, odpowiednio - jeden i wiele znaków. Całość wspomagana jest przez programowe funkcje kopiuj, wytnij i wklej.



Kwestii modyfikacji atrybutów nie trzeba chyba wyjaśniać - mamy możliwość usunięcia bądź nadania plikom wyróżników - tylko do odczytu, archiwalny, systemowy, ukryty. Nieco więcej „zabawy" jest ze zmienianiem dat: w tył - od 1. stycznia 1980, ale i w przyszłość - aż do 31. grudnia 2115 (tak swoją drogą - zastanawiam się, czy ktokolwiek z nas naprawdę przeżyje tę datę?...), ale i to nie wymaga zbyt skomplikowanych operacji. Ogólnie zresztą obsługa Chgname jest naprawdę wygodna - wszystkie czynności wykonujemy za pomocą myszy i/lub „skrótów" z klawiatury; a w wypadku wystąpienia jakichkolwiek wątpliwości, zawsze możemy odwołać się do pomocy kompleksowego helpa.



Confirm setup

Name:		Wildcards:	False
Extension:		Advanced:	False
Target path:		Char. case:	Upper

Transport:	Leave	Created:	Leave	80-01-01 00:00:00
Overwrite:	False	Modified:	Leave	80-01-01 00:00:00
Change name:	False	Accessed:	Leave	80-01-01 00:00:00
Change ext.:	False			
Enumerate:	False	Read-only:	Leave	Off
Start from:	1	Archive:	Leave	Off
Step:	1	System:	Leave	Off
Digits:	1	Hidden:	Leave	Off

Number of files: 7 Approximate time left:

0%

Help Cancel OK

Oczywiście, tak jak w niemal wszystkim i tutaj przytrafiły się błędy - pierwszym z nich jest brak ikon w oknie głównym programu (to znaczy - miejsce na nie jest, a one same... - w każdym bądź razie tu ich nie ma). Drugi, znacznie bardziej irytujący „bug" to kłopoty, jakie ma Chgname z odnajdywaniem plików tekstowych. Wydaje się, jak gdyby wyświetlał on wszystko, co zawiera „w sobie" łańcuchy znaków - i to niezależnie od ustalonych filtrów. Przykładowo - efektem komendy „szukaj *.txt na całym dysku jest ogromna lista formatów - .exe, .bin, .cab, .pif i tak dalej, i tak dalej - łącznie tysiące pozycji... Co ciekawe „wskazawszy" aplikacji katalog, w którym mieszczą się moje teksty (i przez cały czas stosując powyższy filtr), uzyskałem, co prawda dokładny ich spis, ale... no cóż - nie do końca było to właśnie to, czego się spodziewałem. Każdy tekst ukazany bowiem został dwukrotnie :). Tak swoją drogą - ciekawy efekt...

Tym niemniej, nie uwzględniając powyższych niedogodności i skupiając uwagę na ogólnej użyteczności Chgname (doceni go zapewne każdy, kto, tak jak pewnego razu ja, usuwał „na piechotę" atrybut „tylko do odczytu" z plików wielokatalogowego programu o objętości 240 MB), warto zapewnić mu stałe miejsce na dysku twardym. I to bez żadnych skrupułów czy wątpliwości natury etycznej - program jest bowiem całkowicie freeware'owy... A zatem - korzystać, kto żyw!

Tom.ini

Nazwa:	Chgname v. 4.0
Autor:	Kjetil L. Nygard
Kontakt:	k.l.nygard@hfstud.uio.no
System:	Windows 95
Rejestracja:	freeware

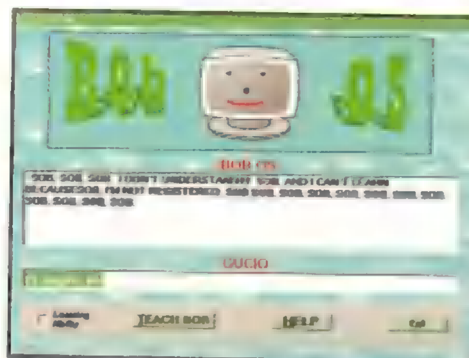


Właśnie karmiłem moje zezowate pająki z procy obiadem z zeszłego tygodnia, gdy wtem coś zaczęło hałasować. Starając się nie zwracać na to większej uwagi, nadal aplikowałem schaboszczaka jednemu z pajęczaków - tym razem temu w czerwonych bokserkach z pomponikami. Niestety dźwięk był coraz bardziej natarczywy i męczący, więc w końcu złapałem swoją odrzutową miotłę i ruszyłem na trzecim biegu do przodu niczym burza. Gdy przydzwoniłem w ścianę, nagle wróciły mi zdolności widzenia, gdyż najzwyczajniej w świecie właśnie się obudziłem... ale nie to było najgorsze, najgorsze było to, że ten dźwięk nadal świdrował mi dziurę w moim zaspanym umyśle. To dzwonek do drzwi! - Olśnienie spadło na mnie równocześnie z donicą z prześliczną pelargonią. To znaczy ta pelargonia kiedyś była śliczna, ale Alfred upatrzył ją sobie za cel i każdego ranka staje na szafie w przeciwnym końcu pokoju i załatwia się do niej na odległość. Niestety przeważnie trafia. Ale wracając do rzeczy - ktoś, czy też raczej coś, dzwoniło do drzwi, a ja bardzo nie lubię być budzonym w środku nocy, a zatem czym prędzej pobiegłem do drzwi, po czym rozwarłem je na całą szerokość i zapytałem grzecznie - kto do diabła hałasuje po nocy!!! Po czym dostałem z trąbę od sąsiada z przeciwka, za zakłócanie ciszy nocnej. Gdy tak sobie leżałem oszołomiony, poczułem jak coś stąpa po mojej twarzy. Do przedpokoju wchodził nie kto inny, tylko sam Alfred we własnej osobie (nie wiedziałem w ogóle, że wychodził!). Na głowie miał papierową czapeczkę, a całe jego zboczone ciałko pokrywały zwoje serpentyn i tony konfetti. W jednej ręce trzymał nie dopitą butelkę szampana, natomiast w drugiej trąbkę, z której co chwilę wydobywał dźwięk podobny do skowytu zarzynanej krowy. Ach tak! Zapomniałem przecież, że mamy karnawał! Wesołej zabawy moi drodzy!

Mr Jet

Bobowanie

Kto to jest Bob? Tak umownie nazwał autor tego programu nasz komputer (jak on tak śmiał nazywać mój komputer - on ma na imię Alfred!), a po co? (po to, żeby wkurzyć Alfreda, a ten jak zwykle będzie mnie bił ławą po głowie, gdy tylko zasnę - zawsze tak robi!). Nie, nie, zacznijmy jeszcze raz (jeszcze raz mnie będzie bił!?!). Bob, to nasz komputer, a my sobie możemy z nim porozmawiać. Co prawda głupi jest ten koleś jak but, ale coś tam małpować potrafi, nie tak dobrze jak Alfred (który ostatnio powiesił się na lampie i udawał wentylator), ale potrafi. Symulacja rozmowy czy też sztucznej inteligencji, jak kto woli (tylko nie symulacja Alfreda - pliiiiz!), to pomysł już nie taki nowy, ale nadal dosyć popularny. Zasada jest prosta - my zadajemy pytanie, widzimy odpowiedź czy też odpowiedź w formie pytania (najczęściej) i tak to się kręci - coś w sam raz dla nieśmiałych i samotnych bądź też ciekawych świata, lub zakręconych tak jak Alfred. Ten ostatnio jak dorwał się do tego programu, udowodnił mu, że jest czterogłowicową rakietą atomową, natomiast komputerowi wmówił, że ten jest maszyną symulującą życie erotyczne waleni, po czym kazał mu się wyłączyć, gdyż pora na tego typu ekscesy była zbyt wczesna. Ale nie o tym chciałem mówić (Alfred, znowu się podłączyłeś pod mój edytor tekstowy!), zanim rozpoczniemy rozmowę, po pierwsze ustalamy swoją płeć (Alfred robił to przez dwa dni - w końcu doszedł do wniosku, że jest ciućmokiem - nie wiem, co to jest, ale zaraz potem, jak mi to oświadczył - ubrał maskę przeciwgazową i rozpoczął pacyfikację łazienki). Następnie nadajemy jej, czyli sobie - imię i zatwierdzamy wybór, po czym przystępujemy do konwersacji. Istnieje również możliwość zapisania stanu i wczytania wcześniej nagranej rozmowy.

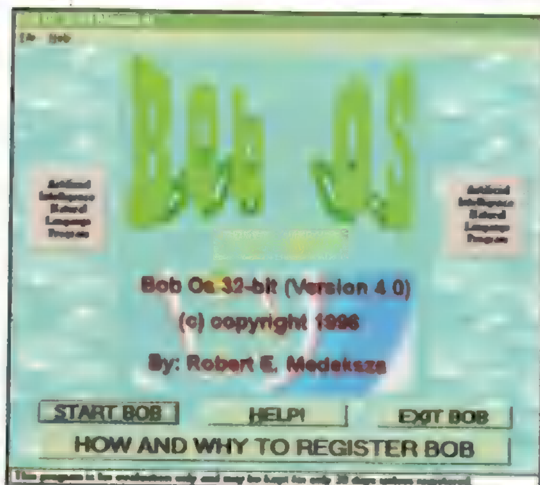




Jak już wspomniałem, nasz rozmówca jest niezbyt inteligentny, ale za to my możemy zafundować mu mały upgrade - czyli nauczyć słownictwa - dopiero po zarejestrowaniu programu, co jest dosyć kosztowną imprezą, nie ukrywam. Ja się akurat nie mam czym przejmować, gdyż Alfred to stary haker i na pewno coś wymyśli - już ja go znam. Przynajmniej tak mi się wydaje... Alfred! W tej chwili przestań dusić Kanarka Alojzego, słyszysz!? W tej chwili...!

Mr Jet

Nazwa:	BOB OS
Autor:	Robert E. Medeksza
Kontakt:	Bobosai@aol.com
System:	Windows
Rejestracja:	20 funtów











Cyklotron

Babciu ? Co to jest cyklotron ? Za zadanie takiego pytania zostalibyście przez bledną i pobożną kobiecinę okrzyczeni (to wersja optymistyczna) lub przez miesiąc pozbawieni łakoci za używanie wulgarnych słów (alez ze mnie pesymista, prawda ?). Jeśli kogoś to interesuje, to cyklotron jest akceleratorem, w którym silne pole magnetyczne zmusza cząstki do ruchu po torach kołowych; po opisaniu każdego półkola cząstki są przyspieszane przez



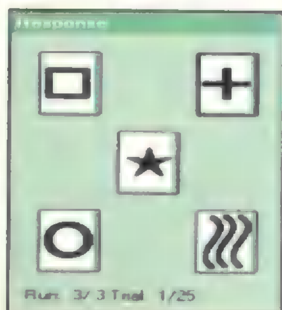
odpowiednio zmieniające się pole elektryczne istniejące między półkolistymi elektrodami zwanych duantami; w ten sposób cząstki nabywają energii wystarczającej do wywołania reakcji jądrowych. Uff... Zakładając, ze nawet jeśli ktoś zrozumiał moje dywagacje (nie mylić z dewiacjami), to i tak wolałby zobaczyć na własnym ekranie jak taka maszyna wygląda, działa itp. A może nauczyciel od techniki każe coś takiego zmontować w piwnicy ? Tak więc do dyspozycji dostajecie kilka adresów stron internetowych, które umożliwią pobieżne jego obejrzenie, a poza tym połączenie się z różnymi miejscami, gdzie te wspaniałe maszyny się znajdują np. Uniwersytet w Indianie. Podróż tę trzeba zacząć od jednej z trzech stron: Index.htm, Index2.htm lub Images.htm (używajcie oczywiście jakiejś przeglądarki). Jeżeli jednak wśród czytelników znajduje się ktoś, kto interesuje się techniką i chemią, a jednocześnie ma dostęp do Internetu to powinien sobie je chociaż pooglądać.

Sir Greg

Postrzeganie pozachomikowe

Dobra, a teraz się nie ruszaj (che, che, nie możesz się ruszyć, bo jesteś związany) i patrz mi w oczy. Jesteś senny, otwierasz swój umysł, jesteś senny i bezbronny, otwierasz swój umysł, nie jesteś w stanie się bronić, nie lubisz różowych papuci... eee, pewnych rzeczy, to ja ci wmówić nie zdołam, ale tym się będę martwił później. Uwaga - teraz wejdę do twojego chorego umysłu i spróbuję odgadnąć, co jadłeś dzisiaj na śniadanie. Bo dobrze wiem, kto mi buchnął moje fistaszki! Nie ze mną takie numery! Gdzie ty je wszystkie chomikujesz, co? Jakoś nie wierzę, żebyś je od razu zjadał, nie takie ilości! Ty zafistaszkowana kreaturo. Wiesz co? Zrobię ci test. Tak, zdecydowanie zrobię ci test, to wyśmienity pomysł. Zadanie polega na zgadywaniu, a może raczej przewidywaniu, hmm, no dobra - zgadywaniu. Masz zgadnąć, o jakim znaku myślę - kwadracie, plusie, gwiazdce, kole, czy falach. Za każdą pomyłkę





będę zjadał na twoich oczach jednego fistaszka, a jak uda ci się zgadnąć... zjem dwa! Ha! A jak pomylisz się jeszcze raz - trzy! Chle, chle, to się dopiero nazywa test - ech, czasami sam siebie zadziwiam. Och, jakże się zmęczyłem tym myśleniem chyba dostanę globusa, och - hrabino, proszę chusteczkę, chyba się poplułem z zachwytu. A ty się tak nie patrz! Tylko zgaduj! Zgaduj, zgaduj, zgaduj! A ja... będę konsumował moje fistaszki. Moje! Żeby nie było nieporozumień. Czy ty w ogóle wiesz, gdzie stosują taki test, któremu cię poddaję, co? Wiesz? Jasne, ze nie! Ty tylko wiesz, gdzie znaleźć fistaszki! A co się tyczy tego testu, to jest on stosowany w Duke University w laboratorium parapsychologii. Ot ciekawostka. Bada się w ten sposób postrzeganie pozazmysłowe, którego ty nie masz! Ty chomikowata kreaturo. W opcjach można sobie zażyczyć, czy ma się ukazywać wiadomość informująca o naszych wynikach, czy też nie - proste jak drut, a czy działa? Sprawdźcie sami. Ja idę jeść fistaszki. Alfred! Znowu przegryzłeś sznurek! Gdzie jesteś kreaturo jedna! Gdzie moje fistaszki...!

Mr Jedi

Nazwa:	ESP
Autor:	Dejan NAKARADA-KORDIC
Kontakt:	bk@mail.pci.co.zw
System:	Windows
Rejestracja:	freeware

Pelargonia Alfreda

Alfred! Ty idioto! Już ci mówiłem, że to nie jest pelargonia! Kapujesz!? To nie jest pelargonia matole jeden! A co to jest?... Chy, chy, a ja tak naprawdę sam nie wiem... ale na pewno jakiś mutant i nie pelargonia! Rozumiesz!? Nie pelargonia i zostaw tę trąbkę, już ci mówiłem, ze pelargonie nie znoszą hałasu, eee... to znaczy kwiatki! Kwiatki, matole jeden! Już przez ciebie zaczynam majaczyć! Odłóż tę trąbkę, bo mi łeb pęknie, a pelar... kwiatek zwiędnie! Kwiatek, kwiatek, kwiatek! No, nareszcie. A teraz daj mi się skupić, bo muszę się zająć naszym kwiatuszkiem. Zniszczyłeś go, bestio jedna! Zniszczyłeś! Zniszczyłeś, zniszczyłeś! I nie patrz się tak na mnie tymi zezowatymi ślepiami bo tracę przez ciebie apetyt. Dobra, o czym to ja... acha, miałem zająć się kwiatuszkami... i nie mam tutaj na myśli picia wody brzozowej! Już ja wiem, co ty w tym chomikowatym łebku chomikujesz! Już ja wiem! Ty nałogowy kombinatorze. Ty kombinująca wiecznie BESTIO!!! Ty zdeprawowany ultrastrukturalny wytworze chorej wyobraźni, ty zdemoralizowana, dwunoga kreaturo! Pelargonii ci się zachciało, jestem w ogóle ciekaw, skąd ty ją wytrzasnąłeś, co? Nie chcę nawet tego słuchać, już ja znam te twoje sztuczki. Zostaw tę trąbkę! Idziemy karmić kwiatka. Elektronicznego kwiatka, bo ty się z innymi obchodzić nie potrafisz. Chociaż z drugiej strony, jak cię znam, to znowu coś namieszasz w kodzie i z kwiatka zrobi się czterooka stasica. Dobra, przyjrzyjmy się bliżej tej naszej stasi... temu kwiatkowi, przecież mówię! Co my tu mamy, hmm, w zasadzie klasyczne Tamagochi, tyle, że w wersji roślinnej. A zatem, gdy jest chory, trzeba go wyleczyć, gdy jest spragniony - podlać, głodny - nawozić, smutny - zabawić, itd. itd. Nic nowego pod słońcem, ale za to jest pelargoniowo... eeech! Alfred! Nie o takie nawożenie kwiatka mi chodziło...!





Mr Jedi

Nazwa:	Compu-Flower-Pet
Autor:	Simon Bell
Kontakt:	sbell@mail.y-net.com.au
System:	Windows 95
Rejestracja:	freeware

Wygaszacze i tematy

Wygaszacze ekranu charakteryzują się jedną, ale jakże ważną cechą: łączą przyjemne z pożytecznym. Nie tylko dzielnie stoją na straży naszego monitora i uruchamiają się, gdy utniemy sobie małą drzemkę przy komputerze, lecz również dostarczają niezapomnianych wrażeń estetycznych o charakterze wizualnym. Często wygaszacze ekranu stanowią integralną część Desktop Themes, które podobnie jak Screensavers przyczyniają się do małej operacji plastycznej naszego systemu. Jeśli zetknęliście się z płytką PC Shareware z nr 12/97, to na pewno nie przeoczyliście paru tematów, które być może właśnie upiększają waszego Windowsa. Dzisiaj na talerzu kolejny smaczny kąsek w postaci kilku niepowtarzalnych wygaszaczy ekranu oraz oryginalnych Desktop Themes, czyli dla każdego coś miłego.

3aline Screensaver

Jeśli nie jesteście zadowoleni z wszechobecnej zwyczajności i pospolitości, to proponuję wam obejrzenie powyższego wygaszacza, gdyż przypuszczam, że właśnie on przypadnie „niekonwencjonalistom" (to taki skrót myślowy do np. „niekonwencjonalny licealista") do gustu. Gdy wygaśnie monitor, rozpocznie się prawdziwie abstrakcyjna sesja, na ekranie zaczną powstawać najrozmaitsze kształty, których raczej nie można przyrównać do czegokolwiek z normalnego świata. Jeśli dodam, że rysowane fantazyjne formy są w 3D, to powinniście przestać czytać niniejszy tekst (ale później do niego wrócić) i uruchomić tego oryginała.

Nazwa:	3aline Screensaver
Autor:	Seraline Pty. Ltd.
Kontakt:	www.seraline.com
System:	Windows
Rejestracja:	20,00 $

Golf Screensaver

Miłośnicy dołków, piłeczek i kijków czyli bardzo elitarnego i snobistycznego (w moim mniemaniu) golfu zainteresują się chyba wygaszaczem o tego typu sportowej tematyce. Zainstalowanie „upiększacza" wiąże się z możliwością podziwiania trzech (20 w zarejestrowanej wersji) zdjęć najsłynniejszych (chyba) pól golfowych świata. Prawdopodobnie na tych właśnie rozległych trawnikach bawi się wrzucaniem piłek do dołków prawdziwa śmietanka towarzyska. Dodatkowo to małe slideshow upiększone jest odpowiednią muzyczką z gatunku tej poważnej, przykładowo można usłyszeć słynne dźwięki „Dla Elizy" skomponowane przez niejakiego Ludwika B. W końcu golf jest dla poważnych ludzi...



Nazwa:	Golf Screensaver
Autor:	CMB Software
Kontakt:	Cmbsoft@mcs.net.
System:	Windows
Rejestracja:	15,00 $

Paradise Screensaver

Ach, wakacje, słońce, rozgrzany piasek na plaży, jasnobłękitne morze... miło sobie tak pomarzyć, a robi się jeszcze przyjemniej, gdy ogląda się obrazki z „rajskiego wygaszacza". Przez ekran przewijają się malownicze zachody słońca, widoki pięknych, czyściutkich (chociaż nie wiem, bo zdjęcie



jest zrobione z daleka) plaż, gdzie cicho szumią fale morza, do którego na pewno nie wpływa radioaktywna Wisła czy Odra. Widok wygodnie smażących się na słońcu jednostek ludzkich może wywołać małe uczucie zazdrości, ale w końcu popatrzeć nie zaszkodzi. Jak przyjdzie jakiś przymułony kolega można mu wcisnąć kit, że właśnie oglądamy zeskanowane zdjęcia ze swoich tegorocznych (lub corocznych) wakacji na Filipinach.

Nazwa:	Paradise Screensaver
Autor:	Galt Technology
Kontakt:	info@galttech.com
System:	Windows
Rejestracja:	freeware

Phantastic Screensaver

Nie,... spokojnie, ten wygaszacz nie ma nic wspólnego z postaciami spotykanymi na kartach książek o tematyce sci-fi; nie będzie żadnych pojazdów kosmicznych, rakiet, zaawansowanych technologii i tym podobnych elementów. Nazwa w mniemaniu autora chyba stanowi coś w rodzaju wstępnej charakterystyki tego tworu. Wywodzi się on z tego samego gatunku, co prezentowany nieco wyżej 3aline, czyli wszystko to, co zobaczymy na ekranie monitora, narodziło się w wyobraźni (mam nadzieję, że nie chorej) autora. Ujrzymy szalone kule, które skaczą po całym ekranie, poruszające się obrazki, fraktalowe improwizacje oraz ruchomy zegar pokazujący rzeczywisty czas. Powtarzając się za jedną ze znanych reklam, można powiedzieć, że jest to siedem wygaszaczy w jednym. Najciekawszym z tego zbioru efektem jest symulator deszczu, który w sumie nic nie wyświetla, ale powoduje, że na ekran monitora zaczynają spadać krople deszczu. Oczywiście nie naprawdę, tylko w oglądającym wywołuje wrażenie spadającej nie wiadomo skąd (na pewno nie z nieba, w końcu mam sufit w mieszkaniu) ulewy, której skutkiem jest powolne, acz skuteczne zamazywanie się obrazu. Jest to nawet dość realistyczne, za pierwszym razem można odruchowo sięgnąć po ściereczkę, by przetrzeć kineskop i poprawić wizję (z fonią nic się nie dzieje). Uff, ale się wystraszyłam... na szczęście to tylko wygaszacz..., ale co jest, obraz wcale się nie poprawił ! Cholewka, sąsiad z góry znowu zapomniał zakręcić kran !!!

Nazwa:	Phantastic Screensaver
Autor:	Richard Fellner
Kontakt:	www.evergreen-networks.com
System:	Windows
Rejestracja:	9,00 $

Mark Twain Screensaver

Dla intelektualistów i miłośników klasycznej literatury też coś się znalazło (i przypełzło na ekran) w postaci wygaszacza, w którym główną rolę „gra" słynny pisarz znany jako Mark Twain. Ściślej mówiąc na ekranie pojawiają się zdjęcia i rysunki przedstawiające twórcę, przyozdobione jego słynnymi złotymi myślami. Niestety, aby je chociaż zrozumieć (nie mówiąc o interpretacji), trzeba dobrze znać język angielski. Wygaszacz doskonale się przyda, gdy będziecie chcieli zrobić wrażenie na polonistce, która z jakichś tam powodów zapuka do waszych drzwi.

Nazwa:	Mark Twain Screensaver
Autor:	Genetrix Software
Kontakt:	author@ilap.com
System:	Windows
Rejestracja:	author@ilap.com

2 Stupid Dogs Theme

Ten tytuł zapewne jest doskonale znany posiadaczom kablówek, gdzie honorowe miejsce zajmuje kanał Cartoon Network, na którym wyświetlane są kreskówki, ale niekoniecznie wszystkie z nich są adresowane do



młodych odbiorców. „Dwa głupie psy" należą właśnie do tych szalenie groteskowych i absurdalnych kreskówek, których sens i przesłanie jest bardzo głęboko ukryte pod ogromną dawką zwariowanego humoru. Co ja piszę... ta bajka nie ma żadnego sensu, ale oglądając ją można zapłakać się i zapluć ze śmiechu na śmierć. Łatwo można wywnioskować, że temat desktopu oparty na podstawie perypetii tytułowych zwierzaków jest przeznaczony dla ludzi totalnie zakręconych i sprawnych nieco inaczej. Tapetę i dostępne ikony jeszcze można przeżyć (albo przeżuć), ale dźwięki są naprawdę niepowtarzalne i zupełnie inne niż te, z którymi można się spotkać w zwyczajnych tematach. Polecam wszystkim odchyleńcom, a tak na marginesie 2 Stupid Dogs zajmują już od jakiegoś czasu honorowe miejsce w komputerze Naczelnego... i nie wygląda na to, by mu się to znudziło.

Nazwa: 2 Stupid Dogs Theme
Autor: jkl5072@acs.tamu.edu
Kontakt: jkl5072@acs.tamu.edu
System: Windows
Rejestracja: freeware

Blade Runner Theme

Teraz coś dla bardziej normalnych osobników, na których duży wpływ miał film „Łowca Androidów" i jeszcze całkiem „świeżutka" gra pod tym samym tytułem.



Właściwie to temat ten został stworzony tylko na podstawie gry, ale można również go podciągnąć pod film. W zestawie mamy kilka animowanych kursorów, ikon oraz tła pod Windows, które są niczym innym jak tylko screenami z gry. Dźwięki również są niczego sobie i jest z czego wybierać, są to głównie wypowiedzi bohaterów, a właściwie głównego bohatera. Głos wydawał mi się dziwnie znajomy i bardzo przypominał głos aktora odtwarzającego słynną rolę łowcy. Ale być może to tylko wrażenie...

Nazwa: Blade Runner Theme
Autor: Matt Boggs
Kontakt: matt@clickmedia.com
System: Windows
Rejestracja: freeware

Erasure Theme

Po temacie filmowym wchodzimy w strefę muzyczną, w której możemy spotkać nieco już wygasłą gwiazdę muzyki dyskotekowej zespół Erasure. Powyższy temat niczym nie wyróżnia się od pozostałych, tradycyjnie już dostępne dźwięki to fragmenty ich przebojów, ikony z wizerunkami dwóch muzyków, kilka tapet, na których widnieją okładki płyt zespołu oraz



wygaszacz ekranu również nie odbiegający od normy. Myślę, że ten temat najbardziej przypadnie do gustu fanom zespołu o ile jeszcze tacy istnieją. Nie chcę być zgryźliwa, ale ja osobiście nie przepadam za tego typu muzyką, tym bardziej, że zespół swoje lata świetności ma już daleko za sobą.

Nazwa: Erasure Cowboy Theme
Autor: Jonatan Smith
Kontakt: 328947@compuserve.com
System: Windows
Rejestracja: freeware

Led Zeppelin Theme

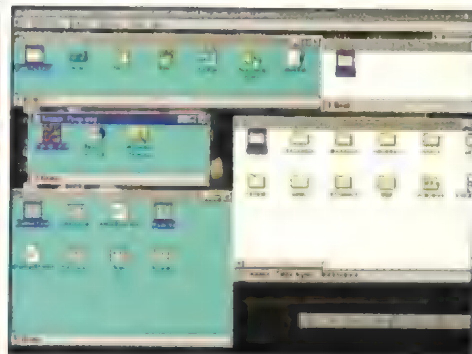
Znów muzyka, ale chyba przyznacie, że całkiem odmiennego gatunku (lepszego). Nie inaczej ma się i z tematem desktopu, ponieważ zestaw ikon jest znacznie ciekawszy (mikrofon, gitara), a i dźwięki są niczego sobie. Fani nieco mocniejszego (a e klasycznego) uderzenia powinni być całkowicie usatysfakcjonowani; już widzę oczami duszy jak dorośli, poważni ludzie z rozrzewnieniem za każdym uruchomieniem Windows słuchają znajomych dźwięków, które towarzyszyły im w najbardziej szalonym i najpiękniejszym okresie ich życia czyli młodości. Myślę, że i dzisiejszym młodziakom temat również przypadnie do gustu, gdyż zespół można z czystym sumieniem określić mianem ponadczasowego. Wszak muzyka Led Zeppelin „chwyta za serce" kolejne, kolejne pokolenia.



Nazwa: Led Zeppelin Theme
Autor: WeSchu Unlimited
Kontakt: weschu@sprynet.com
System: Windows
Rejestracja: freeware

Silver Wolf Desktop

Gdy uruchomicie powyższe narzędzie od razu przyjdzie wam na myśl stary poczciwy Windows 3.0, natomiast użytkownicy Macintosha od razu rozpoznają „swoje" środowisko. Obsługa desktopu jak i wygląd zostały zaprojektowane właśnie na podstawie systemu, jaki możemy spotkać w komputerach firmy Apple. Z jego poziomu możemy uru-



chamiać programy, aplikacje i robić wszystko to, co do tej pory wykonywaliśmy w zwyczajnym środowisku Windows 95. Jakby jeszcze tego było mało, możemy swobodnie przechodzić pomiędzy uruchomionym Desktopem, a zwyczajnym systemem, nie musimy wcale ograniczyć się do używania tylko jednego z nich. Dlatego Silver Wolf mogę swobodnie polecić wszystkim, aby chociaż spróbowali czy taki „staroświecki" wygląd i sposób obsługi systemu przypadnie im do gustu.

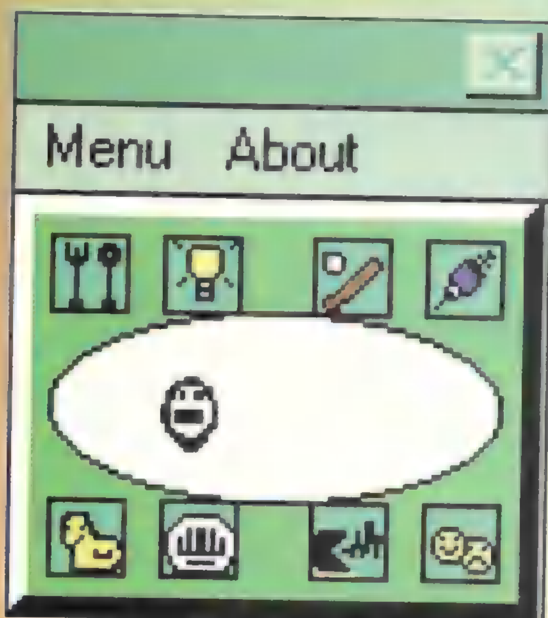
Nazwa: Silver Wolf Desktop
Autor: Silver Wolf
Kontakt: mailbox@silverwolf.com
System: Windows
Rejestracja: 39.00 $

I to by było na tyle, pozostaje wam już tylko usiąść wygodnie w fotelikach i obejrzeć proponowane nowe odmiany systemu. Może akurat wyszperacie wśród nich coś dla siebie.

Jagna

Cyber zwierzaczek

Chyba nie muszę nikomu tłumaczyć, co to jest Tamagochi, hę? Muszę? No dobrze, wytłumaczę, ale ostrzegam, że zaraz (to taka wielka bakteria) po tym jak to zrobię, idę się przebrać za różowego pingwinka w zielonych baletkach i będę tańczył



na stole kuchennym, a po co? Cierpliwości, w stosownym czasie udzielę odpowiednich wyjaśnień. Teraz wróćmy do naszego Tamagochi... mówiąc najprościej, Tamagochi, to taka symulacja życia. Często jest to jakieś zwierzę, niekoniecznie istniejące (np. kosmita, chociaż, kto poświadczy, że UFO nie istnieje?), w każdym razie udaje żywe. Równie dobrze może to być np. roślina (tylko z grzeczności nie wskażę palcem Lorda Yabola). Japońska firma Bandai wymyśliła to cudo i okazało się, że to był strzał w sam środek tarczy. Szaleństwo Tamazwierzaków opanowało świat, a teraz opanowuje również nasz kraj... A zatem, pod naszą opieką znajduje się istotka, o którą bez przerwy musimy dbać, tj. sprzątać po niej, bawić się z nią, karmić, leczyć, karać, używać zamiast młotka itd. W zasadzie proste, tyle, że wystarczy chwila nieuwagi, a nasz pupil uderza w kalendarz, a my załamani po stracie swojego kochanego zwierzaka skaczemy z wieżowca na główkę, czyż to nie milusie? Takie poświęcenie, ech... ale zaczynam majaczyć, wróćmy do samej gry. Jak już wspomniałem, obsługa jest śmiesznie prosta (bo i dlaczego miałoby być inaczej?), w okienku, gdzie żyje nasz zwierzaczek, widocznych jest osiem ikonek i mordka naszego pupilka (nie gryź! Powiedziałem puszczaj! To już trzecia nogawka w tym tygodniu, potrącę ci to z kieszonkowego! Brzydki jest, ale co począć...). Najważniejsza jest opcja numer sześć, ta z tabelą (druga u dołu od lewej - nasz kontakt ma na imię Zygfryd, spotkacie się w opuszczonym zamczysku...), tam sprawdzamy, czy nasze zwierzątko jest szczęśliwe (happy - czym więcej serduszek, tym lepiej, ale też nie należy przesadnie go rozpieszczać, bo zacznie paskudzić i marudzić - trzy serduszka w zupełności wystarczą), czy jest najedzone (hungry - a niech je, ile tylko chce, oby się tylko nie przeżarł), zdyscyplinowane (dyscypline - trzy serduszka wystarczą, nadmiar przemocy niewskazany, w przeciwnym razie może nas w nocy udusić). Reszta to formalność, jak na ekranie pojawi się coś brzydkiego, to należy to posprzątać (pierwsza u dołu od lewej), gdy delikwent nam się rozchoruje, trzeba go naprawić, eee... wyleczyć (czaszka z termometrem - strzykawka - ostatnia u góry po prawej). Nie należy zapominać także o zabawie (druga u góry od prawej - dać mu brzytwę, powiedzieć, że to organki i patrzeć jak mu się uśmiech powiększa...) oraz małym co nieco przed snem (sztućce - to znaczy na ikonce są sztućce, dawanie sztućców do spożycia nie jest wskazane, no chyba że w polewie czekoladowej...) itd. itd. Nasze komputerowe Tamagochi działa tylko wtedy, gdy jest włączone, więc nie ma co się martwić, że gdy my będziemy spać, nasz pieszczoch odwali kitę, no chyba że zostawimy włączony program. Hmm, to chyba wszystko w tym wydaniu, acha, jeszcze pozostała kwestia pingwinka... przebieram się, żeby mój domowy zwierzak myślał, że jest ostatnim Mohikaninem, gdy tak myśli, zamyka się na cały dzień w szafie i śpiewa kolędy. Nie jest to miłe doświadczenie dla słuchającego, ale za to nie wyjada mi zapasów z lodówki. I tym optymistycznym akcentem żegnam się z Państwem, do widzenia.



Mr Jedi

Nazwa: TAMAGOTCHI FOR YOUR PC
Autor: SGA
Kontakt: THESpaniard@hotmail.com
System: Windows
Rejestracja: freeware



Sailor Mercury

Uwaga miłośnicy Czarodziejki z Merkurego, oto mały dodatek na Windowsowy pulpit przeznaczony specjalnie dla Was. Och, tak, tak, wiem jak to jest - jeśli się kogoś lubi, mamy ochotę przebywać



z tą osobą dwadzieścia cztery godziny na dobę, sześćdziesiąt minut na godzinę i sześćdziesiąt sekund na minutę. Znowu zaczynam majaczyć? Hmm, niekoniecznie, chcę Wam przedstawić takie małe coś zwane zegarem (co to jest zegar? - Na prelekcję przy fistaszkach i zielonym groszku zapraszam dzisiaj o godzinie dwudziestej - sprawdźcie na zegarku, żebyście się nie spóźnili. Co to jest zegarek? - Na prelekcję...), a dokładniej mówiąc zegarem Sailor Mercury, co jak sugeruje, nie będzie to taki zwykły zegar, lecz jego „Merkurowata odmiana" - no nie, teraz to już majaczę. W

kazdym razie mówiąc prostszym językiem, nasz zegar widoczny na pulpicie zostanie zastąpiony kolorowym zegarkiem z podobizną naszej sympatycznej sailork ot i cała filozofia. Acha to jeszcze nie wszystko jest również screen saver (wy-



gaszacz ekranu), tak, tak, też z Sailor Mercury w roli głównej, uparła się, że będzie chodzić po ekranie, więc postanowiliśmy się z nią nie kłócić a niech sobie łazi milej zabawy.

Mr Jedi

Nazwa: Sailor Mercury
Autor: JAK, Melody-Yoshi
Kontakt: bernardt@seas.ucla.edu
System: Windows95/3.1, VBRJP200.dll
Rejestracja: Freeware

Opowieści z pływającej wyspy

Gry karciane od jakiegoś czasu zdobywają coraz większą popularność w światku szeroko rozumianego RPG. Jako, że w rzeczonym światku dość popularna jest również Manga (zresztą jestem w trakcie przygotowywania artykułu: „Manga w RPG", który znajdziecie w jednym z kolejnych numerów Kawaii) konsekwencją musiało być powstanie mangowych gier karcianych. Z kolei efektem adaptacji karcianek na komputer jest gra pt. Tales of a Float Land będąca właśnie „mangową karcianką na komputerze". Gra odrobinę przypomina zasadami połączenie Magic: The Gathering i gry planszowej, z tym, że w stosunku do „poważnych" gier karcianych zastosowano w niej duże uproszczenia, co w połączeniu z pastelową, cukierkowatą grafiką świadczy o przeznaczeniu gry dla najmłodszych odbiorców. Zasady są proste.





Świat gry to kolejne plansze będące labiryntami złożonymi z kwadratowych pól, które prowadzą do miejsca oznaczonego jako cel (Goal). W grze uczestniczą dwie postacie: dobra Milfia i zła Belfeine, przy czym gracz wciela się w postać dobrej bohaterki. Gracze na zmianę rzucają „kostkami" i wykonują ruchy o tyle pól, ile wypadło. Niektóre kwadraty (pola) są „neutralne" tzn. stanięcie na takim polu nic nie powoduje, ale inne wpływają na gracza w różny sposób. Np. część pól podnosi żywotność, niektóre leczą, na innych można znaleźć potrzebne w starciach karty, a na jeszcze innych (oznaczonych symbolem potwora) staczamy walki z zamieszkującymi je istotami (uwaga - wpływają na nas tylko pola, na których zakończymy ruch - nie te, przez które tylko przechodzimy). W wyniku walki możemy zabrać przeciwnikowi jego karty, dopełniając naszą talię, przy czym talia ta ma ograniczoną objętość, więc czasem musimy wyrzucać słabsze karty by zatrzymać lepsze. Walczymy też, gdy staniemy na tym samym polu, co komputerowy przeciwnik, z tym, że żadnego wroga nie możemy zabić. Na polu z pokonanym potworem znowu będzie potwór, jeśli wejdziemy tam drugi raz, natomiast pokonany gracz „śpi" tylko przez dwie tury, po czym może dalej brać udział w rozgrywce. Niekiedy by przejść dalej konieczna jest rozmowa z napotkaną na polu postacią. Niestety (nie wiem, czy to skutek błędu ale chyba tak, bo opcje są po angielsku) postacie mówią „krzaczkami" i w takiej samej formie wyświetlane są odpowiedzi do wyboru, więc wybór ten jest raczej losowy. Nie wpływa to jednak zbytnio na grę, gdyż ja po prostu wybierałem odpowiedzi losowo aż do skutku, a mimo to ostatecznie wygrałem (za pierwszym razem nie chwaląc się :-). Na końcu czeka nas karciany pojedynek z „Big bossem", a następnie możemy obejrzeć zapowiedzi kolejnych etapów. Szkoda, że w wersji shareware dostępny jest tylko jeden, ale i on zapewni zabawę na kilka godzin, więc „Tales of the Float Land" z czystym sumieniem można polecić najmłodszym (ale nie tylko) czytelnikom mangazynu.

Ps. Z gry wychodzimy, wciskając klawisze Alt, F4.

Lord Yabol

Nazwa: Tales of the Float Land
Autor: Compile 1997
Kontakt: brak danych
System: Windows
Rejestracja: brak danych

Co na CD?

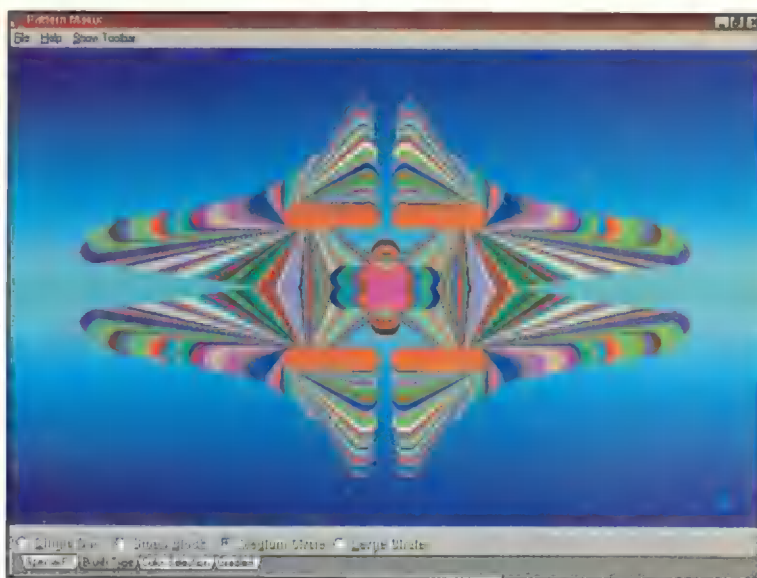
Khem! Khem! Uwaga, uwaga. Na krążku znajdziecie postać, którą trudno nazwać normalną, a tym bardziej nienormalną, ją w ogóle trudno nazwać, bo przechodzi ona wszystkie dozwolone i niedozwolone normy normalności i ocen. Krótko mówiąc, nadszedł czas na zapoznanie się z kultową postacią (tak - właśnie z kultową - nie bójmy się tego powiedzieć towarzysze!), która od niepamiętnych już czasów towarzyszy nam w redakcji oraz naszym czytelnikom, czy wiecie już o kogo chodzi? Nie? No to naprowadzę Was na cel... Alfred! Chodzi o Alfreda! Drugiego Alfreda! Chomika Alfreda! Chomika Alfreda Drugiego! - No. To właśnie jego znajdziecie na CD. Jest to jego jedno z wielu wcieleń, więc nie zdziwcie się, gdy za jednym razem zobaczycie go w roli zezowatej pokojówki, a za chwilę w roli nagiego kosmonauty - ten facet jest nieobliczalny! Kto nie wierzy niech dokładnie przejrzy archiwalne numery PCS z ostatniego roku. A tak poza tym? Poza tym wszyscy w domu a nie, pardon - mama uciekła. Ale do rzeczy, do rzeczy, w styczniowym numerze „Kawaii" bliżej zapoznamy się ze śliczną, milutką, acz trochę zadziorną Armitage - to właśnie screeny z tego anime znajdziecie na krążku. W styczniowym „Kawaii" anime Armitage III będzie tematem przewodnim. Następny punkt programu, to muzyka - na krążku znajdziecie trzy utwory - dwa z nich pochodzą z filmu Ranma 1/2, a jeden z Dominion Tank Police - mówię Wam, rewelacja. Ach, jest również animacja - jest to intro z gry pt. Guardian Heroes - z Segi Saturn. Jest to typowa „nawalanka" w stylu fantasy z lekką fabułą i dużą ilością mordobicia. Całkiem przyjemne, szczególnie, gdy w rozgrywce uczestniczy kilkoro graczy. A co to ma wspólnego z mangą? Jak to co! Toż to aż nią ocieka! Zresztą jak prawie każdy produkt made in Japan. A animacja, którą znajdziecie na CD, jest tego najlepszym przykładem. Jeśli spodoba się Wam to, co zobaczycie - zerknijcie na Kawaii CD - tam jest tego o wieeeeele więcej! Kolejne części Kawaii CD już w przygotowaniu! Miłej zabawy!

Mr Jedi

Poręczny

„Nigdy jeszcze tak wielu nie zawdzięczało tak wiele, tak nielicznym" powiedział Winston Churchil o polskich pilotach biorących udział w bitwie o Anglię. Autorzy programu Handy (nota bene rodacy sir Winstona) przyjęli zgoła przeciwną zasadę - ich dzieło składa się z licznych modułów, z których każdy robi naprawdę niewiele, a jednak w tak zwanej „kupie" Handy jest nadzwyczaj miłym pakiecikiem. Być może o atrakcyjności rzeczonego pakietu decyduje niezwykła różnorodność wchodzących w jego skład elementów.

Znajdziecie tutaj istne targowisko próżności. Na osobnych paletach umieszczono moduły należące do takich kategorii, jak Arty (narzędzia do działalności artystycznej), Games (chyba nie trzeba tłumaczyć), Educational, Utilities, Database (prosty system przechowywania informacji o datach imienin znajomych). Wszystkie programiki są jak już wspomniałem niewielkie, ale bardzo sympatyczne. Moją szczególną uwagę zwróciły takie pozycje menu jak generator symetrycznych wzorów przypominających obrazy z kalejdoskopu, zestaw efektów dźwiękowych i małe studio muzyczne czy bardzo fajny quiz. Najpoważniejsze zastosowania rysują się przed elementami grupy Utilities. Umieszczono tutaj rozmaite drobne narzędzia ułatwiające życie przed monitorem; na przykład przeglądarkę fontów systemowych, kalkulator, kalendarz z wbudowanym modułem obliczania odstępów czasowych pomiędzy dowolnymi datami (w dniach i tygodniach), konwerter jednostek, czy stoper z możliwością rejestrowania niezliczonej ilości międzyczasów. Dla miłośników edukacji przewidziano między innymi system nauki szybkiego pisania na klawiaturze czy tablicę symboli chemicznych. Całość (wszystkie moduły) zaopatrzona jest w wygodny interfejs, przypominający paletę, z której możemy czerpać wciąż nowe błyskotliwe drobiażdżki. W związku z Handym nasuwa mi się jeszcze jedno powiedzonko, które brzmi „małe, a cieszy". I taki jest właśnie ten program.





Joseph

Nazwa:	Handy
Autor:	John King
Kontakt:	handy@in-london.com
System:	Windows 95
Rejestracja:	9.95 L

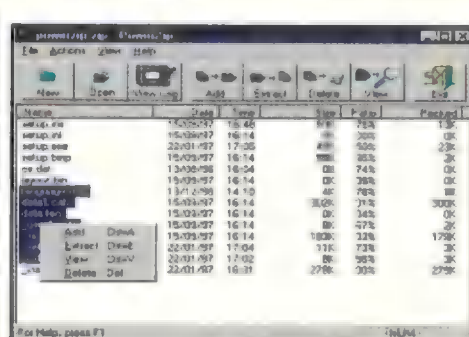
Pakujemy ZIPem

Pliki z rozszerzeniem ZIP można spotkać praktycznie na każdym komputerze. Powód tego jest prosty - jest to chyba najbardziej rozpowszechniony program do archiwizacji danych. Używany jest na wielu różnych platformach i najczęściej pliki utworzone na jednym komputerze będzie w stanie odczytać całkowicie inna maszyna. Właśnie wszechstronność spowodowała, że format ZIP rozpowszechnił się bardzo w internecie, który ostatnio staje się coraz bardziej popularny. Dlatego dobrze jest posiadać umiejętność obsługiwania archiwów tworzonych ZIPem, bo przecież nie zawsze dostajemy do ręki archiwum samorozpakowujące (z rozszerzeniem EXE) czy program instalacyjny.

Oczywiście można sobie życie ułatwić i żmudne wpisywanie komend do linii poleceń zastąpić kilkoma kliknięciami myszką w jakiejś aplikacji stworzonej specjalnie do tego celu. Może to być np. Power Zip, który przywędrował do nas aż z Australii. Jest to program, którego założeniem jest szeroko pojęta obsługa ZIP-ów pod kontrolą Windowsa 95. Po instalacji Power Zip dodaje swoją grupę do menu startowego i sprawia, że od tej chwili wszystkie pliki ZIP mają ikonkę przypominającą zieloną chorągiewkę, a otworzenie ich wywołuje Power Zipa, który zajmuje się resztą. Wyświetla listę plików zawartych w archiwum, podając przy okazji datę i czas ich utworzenia a także wielkość przed i po spakowaniu. Oczywiście to nie wszystko, możemy teraz z plikami zrobić kilka rzeczy. Po pierwsze użyć opcji „extract" i po wybraniu katalogu docelowego rozpakować je tam. Dotyczy to zarówno całego archiwum jak i wybranych plików. A jeśli już o nich mowa, to można każdy plik obejrzeć, używając opcji „view" (Power Zip wywoła wtedy standardową przeglądarkę dla wybranego typu plików np. Notatnik dla plików TXT), skasować za pomocą „delete" lub dodać nowe, używając „add".

Na tym rola Power Zipa jednak się nie kończy, bo dzięki niemu możemy również tworzyć archiwa zarówno normalne z rozszerzeniem ZIP jak i samorozpakowujące. Jest to na tyle proste, że każdy powinien sobie bez problemu poradzić, ale muszę tu wspomnieć o pewnej niedogodności. Otóż pliki do archiwum możemy dodawać tylko pojedynczo. Niestety nic nie pomaga zaznaczenie kilku w oknie wyboru plików, a jego ciągłe otwieranie tylko po to, żeby kliknąć na kolejnym z np. stu plików może doprowadzić do białej gorączki lub żółtej febry. Nie można również, jeśli już o dodawaniu plików mowa, użyć mechanizmu przeciągnij i upuść, co przecież byłoby ogromnym ułatwieniem.

Ale cóż - nie można mieć wszystkiego naraz. Autor na pewno nadal będzie pracował nad programem, a wystarczy zmiana dosłownie kilku rzeczy, żeby stał się on w pełni funkcjonalnym narzędziem. Na razie można go potraktować jako ciekawostkę, a ponieważ jest freeware, to nie ma najmniejszego problemu z używaniem go, jeśli komuś się spodoba.





Vasia

Nazwa:	Power Zip
Autor:	Dimitri Ternovski
Kontakt:	dimat@bigfoot.com
System:	Windows 95
Rejestracja:	freeware

MPEG Layer 3

Przechowywanie oraz przesyłanie dużych ilości danych zawsze będzie podstawowym problemem posiadaczy komputerów. Obecnie robi się wszystko, aby minimalizować wielkości plików. Nie ma przecież dysku, który by się nie zapchał, tak jak nie ma łącza Internetowego o nieograniczonej przepustowości. Stosowanie nowoczesnych technik pakowania danych jest niezbędne do tego, aby ograniczać koszty i stracony czas. Artykuł nie będzie poświęcony typowym pakerom. W tym temacie ma dużo do powiedzenia nawet początkujący użytkownik wyrwany ze snu w środku nocy. Pakery wrosły w system peceta tak głęboko, ze nie zauważa się nawet ich obecności. Poza tym, nie ukrywając rozczarowania - możliwości pakowania arj, rara lub pkzipa są ograniczone. Marne 30% zysku po spakowaniu to nie jest wiele, jeśli pomyślimy o zysku rzędu 95%. Mowa tutaj o pakowaniu od 10 do 20 razy! Takie pakowanie zapewnia system zwany MPEG Layer 3. Niestety nie ma róży bez kolców - MP3 służy tylko do pakowania dźwięku. Możliwości które jednak daje na tym polu są ogromne. Dość powiedzieć, że w obecnej chwili straty firm fonograficznych na zachodzie liczone w milionach dolarów i odpowiadające im zyski piratów są spowodowane właśnie MP3. O wykorzystaniu do celów zgodnych i niezgodnych z prawem będzie jeszcze mowa. Wystarczy zauważyć, że daje on ogromne pole do nadużyć, jak również do usprawnienia Internetu i komunikacji między ludźmi. MPEG jest dziełem Moving Pictures Experts Group pracującej pod auspicjami takich organizacji jak ISO i IEC. Są to poważni ludzie, zajmujący się poważnym biznesem o miliardowych obrotach. Ich standard pakowania nie jest nowinką z warsztatu programistów shareware, lecz projektem doskonałonym przez lata i celowo przeznaczonym do zastosowań jak najbardziej komercyjnych. Taki jest zresztą efekt. MP3 jest przeznaczony do pakowania dźwięku. Jak wiadomo jakość dźwięku generowanego lub przetwarzanego przez komputer zależy przede wszystkim od częstotliwości próbkowania i rozdzielczości sampli (8 lub 16 bitów). Ludzkie ucho rozróżnia dźwięki od 20 Hz do 22000 Hz. Zasada jest taka, że częstotliwość próbkowania musi być co najmniej dwukrotnie większa dla zapisania wiernego sygnału o określonej częstotliwości. Przyjmując za górną granicę 22 tysiące Hz otrzymujemy sample o częstotliwości próbkowania 44 kHz. Dodatkowe 16 bitów zamiast 8 zapewnia dźwięk zbliżony do jakości płyty CD. Muzycy i melomani uznają tylko taki standard i na przykład zejście poniżej 16 bitów uniemożliwia im odsłuchiwanie dźwięków. Z idealną jakością dźwięku wiąże się istotne ograniczenie - objętość dyskowa próbek dźwiękowych. O ile krótkie, okazjonalne dźwięki nie obciążają dysku, o tyle przechowywanie całych utworów jest bardzo niewygodne. Na zapisanie ulubionej płyty Audio CD potrzebujemy około 600 MB - za każdą minutę przyjemności płacąc haracz w wysokości 10 MB. Wyobraźmy sobie teraz, że 600 MB kurczy się do wielkości 50 MB. W tym momencie sprawa nabiera blasku. Bez konieczności zmiany płyt na dysku wielkości 2 GB zmieści się około 30 godzin dźwięku o jakości CD. Absolutnie nie jest to przesada. Kodowanie za pomocą standardu MP3 pozwala na dwunastokrotne spakowanie dźwięku bez utraty jego jakości. Algorytm jest pewnego rodzaju filtrem, który symuluje percepcję dźwięku przez człowieka. To co nie jest przez niego słyszane, zostaje usuwane z próbek. Sprawa jest niezwykle skomplikowana - tak naprawdę algorytm jest, począwszy od wersji Layer 1, wzbogacany o nowe możliwości takie jak kodowanie fraktalne i temu podobne. Nie ma sensu rzucanie hasłami, które są zrozumiałe jedynie przez fachowców. Osoby zainteresowane dokładniejszymi informacjami proszone są o poszperanie w Internecie. Jest w nim nawet dostępny pełny algorytm kodowania. Dla sprawdzenia jakości systemu MPEG organizuje się specjalne „odsłuchy" testujące go na polu praktycznym. W doskonale wyposażonym studiu, na koderach sprzętowych okazuje się, że różnice są nieznaczne, czasem nawet nie do rozróżnienia od oryginału. Oprócz najniższego współczynnika pakowania testuje się również inne możliwości MP3. Na przykład w rozmowie telefonicznej, gdy transmitowany jest tylko głos, ten sam efekt można uzyskać przy jeszcze potężniejszym pakowaniu. Grupy „słuchaczy" pracują nad określeniem międzynarodowych standardów w różnych dziedzinach komunikacji. Dla przykładu przy kompresji 30 krotnej uzyskujemy jakość radia FM. Przy stukrotnym zmniejszeniu sygnału otrzymamy jakość połączenia telefonicznego. W efekcie okazuje się, że lepiej jest zastosować większą kompresję niż na przykład zmniejszać parametry samego pliku dźwiękowego, redukując jego częstotliwość lub rozdzielczość. Wyjaśnienie tego fenomenu jest takie, że MP3 działa w sposób, nazwijmy to „inteligentny", podczas gdy redukcja parametrów (w dowolnej przeglądarce plików dźwiękowych) powoduje wybiórcze wycięcie fragmentów dźwięku. MPEG Layer 3 jest po prostu idealnych formatem do wszystkich zastosowań. Wystarczy tylko określić pożądaną kompresję z pełną świadomością uzyskanego w ten sposób efektu. Przekonują się o tym producenci pakietów multimedialnych. Bertelsmann, wydając swój nowy produkt - encyklopedię multimedialną „Discovery 97", stosując kompresję MP3 zakodował 150 minut dźwięku wraz z tysiącami zdjęć i filmów. Ze względu na potęgę narzędzia, jakim jest MPEG, stał się on równocześnie inspiracją dla piratów i nielegalnych handlarzy dźwiękiem. Obecne w Polsce piractwo fonograficzne jest niczym w porównaniu z tym, co zaczyna być niepokojąco popularne na zachodzie. U nas piractwo polega na nielegalnym tłoczeniu kopii płyt Audio CD i sprzedawaniu ich w ogólnie przyjętych miejscach spotkań. Powoduje to oczywiście duże straty, marginalne jednak wobec zagrożenia/szansy spowodowanej przez MP3. Już teraz w Internecie zainstalowanych jest mnóstwo serwerów hackerskich magazynujących skompresowane utwory muzyczne. Zgranie całego albumu przez Internet bardziej się opłaca niż kupowanie jego wersji na kompakcie. Ponadto kompresja umożliwia umieszczenie na jednym kompakcie zawartości nawet 10 płyt audio. Wojna pomiędzy firmami fonograficznymi a użytkownikami/hackerami trwa i nabiera na sile. Znane są przypadki likwidowania co bardziej uciążliwych serwerów, straty drugiej strony są jeszcze większe. Wątpię, aby któraś z nich dobrowolnie się poddała. Czy i nam to grozi? Ważniejsze jest, że MPEG, jak każdy porządny kij, ma dwa końce. Zyski płynące z profesjonalnego zastosowania tej technologii mogą być lekarstwem (przynajmniej chwilowym) na problemy z korkami na infostradach. MP3 ma potencjalne zastosowanie wszędzie tam, gdzie występuje kwestia zapisywania dźwięku i jego przesyłania. Oto kilka co najmniej futurystycznych przykładów. W roku 1993 firma Meister Electronic przedstawiła swoją propozycję pamięci ROM wykorzystujących właśnie kompresję MP3. Dzięki zastosowaniu technologii kompresji za te same pieniądze można produkować kości pamięci z dźwiękiem lepszej jakości i większą pojemnością. Przykładowym zastosowaniem takich kości są urządzenia komunikujące się z użytkownikiem głosem ludzkim: na przykład windy, samochody, urządzenia elektroniczne. Dla posiadaczy PC firma Siemens produkuje już flash-Romy o pojemnościach rzędu 64 Mbitów, na których można przechowywać ogromne ilości dźwięków. Innym zastosowaniem jest dźwięk na żądanie w Internecie. Ponieważ kompresja wielokrotnie re-



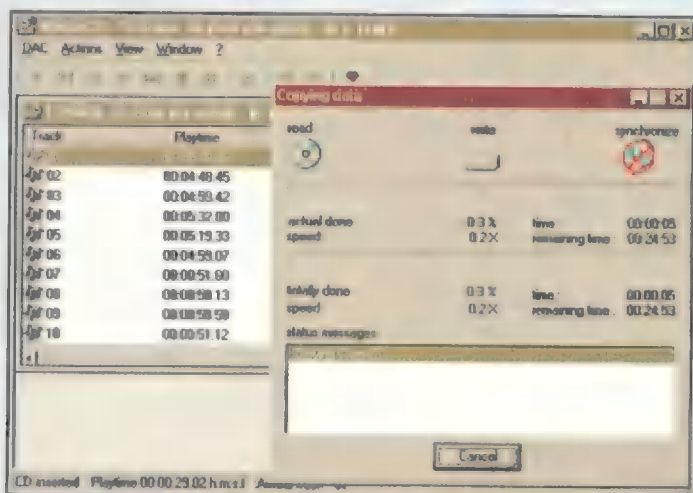
dukuje objętość plików, możliwe staje się odsłuchiwanie dźwięku w czasie rzeczywistym. Mechanizm obecnie eksploatowany przez piratów stanie się wkrótce powszechnie stosowany w elektronicznych zakupach. Kupując płytę za pośrednictwem Internetu, nie dostajemy kota w worku. Możemy przecież odsłuchać jej fragmenty i w pełni świadomie zdecydować się na zakup. Przypuszcza się, że powstaną specjalne serwery audio służące do handlu oraz promocji rozmaitych produktów. W obecnej chwili działa system o nazwie Cerberus Sound and Vision, za pośrednictwem którego możemy dokonać zakupu wybranych piosenek, płacąc od sztuki. Pomysł wydaje się rewelacyjny. Jeśli posiadamy własną nagrywarkę, możemy nagrać płytę z wyselekcjonowanym repertuarem, oczywiście płacąc za niego prawdziwą gotówką. Coraz to nowe usługi tego typu wyrastają jak grzyby po deszczu tylko dlatego, że dostaliśmy w swoje ręce magiczną różdżkę powiększającą przepustowość kabli. W roku 1999 MP3 zawędruje w kosmos. Satelity typu WorldStar rozpoczną wówczas emisję kilkuset kanałów radiowych zakodowanych w tym systemie. Już teraz sprzedaje się prawa do emisji radiowej poprzez satelitę. Dużą zaletą jest odbiór poprzez zaadaptowane anteny radiowe. Teraz wystarczy tylko zakupić odpowiedni chip i sprawa załatwiona. Wydaje się, że programowe rozpakowywanie dźwięku długo nie pociągnie i posiadanie chipa, czy to w karcie muzycznej, czy też w dekoderze stanie się niezbędne, by móc korzystać z komputera lub telewizora. Nie jest to oczywiście wszystko. W niedalekiej przyszłości MP3 ulegnie integracji ze standardem DVD. W następnej kolejności przyjdzie pora na integrację TV, sprzętu odtwarzającego dźwięk i komputera. Nowoczesna technika nie oszczędzi naszych portfeli. Wróćmy do teraźniejszości. MP3 jest i będzie, w związku z czym chciałbym zapoznać czytelników z oprogramowaniem umożliwiającym korzystanie z moż-

liwości jakie nam oferuje. W dalszej części przedstaw ę zestaw programów obsługujących kolejne etapy tworzenia dźwięku MP3. Będzie to program do ripowania CD Audio, kompresji z wave do mp3, odgrywania plików oraz tworzenia albumów muzycznych.

Pakowanie dźwięku: MPEG Layer 3 - Narzędzia W poprzedniej części wystarczająco dokładnie omówiłem teoretyczny aspekt formatu MP3, by teraz odpowiedzialnie zająć się jego narzędziami. Zanim zaczniemy cokolwiek ripować lub kodować, musimy zdać sobie sprawę z tego, że wkraczamy jednocześnie na wąską granicę dzielącą piractwo od domowych zastosowań tego formatu. Przetwarzanie dźwięku zapisanego na płytach Audio CD zazwyczaj jest nielegalne, sprzedaż to po prostu przestępstwo. Ok - dość tych morałów. Rynek oprogramowania przeznaczonego do obróbki i odtwarzania dźwięku MP3 jest jeszcze w pionierskiej fazie raczkowania. Chociaż dostępnych jest wiele różnych programów, to żaden z nich nie pretenduje do miana jedynego i uniwersalnego. Właściwie każda faza przetwarzania dźwięku posiada własny zestaw narzędzi. Załóżmy, że chcemy zachować na dysku twardym w formacie MP3 zawartość płyty audio. Po pierwsze więc musimy płytę taką zripować odpowiednim narzędziem. Proces ten polega na dokładnym kopiowaniu cyfrowym z płyty na dysk do plików w formacie wave. Następnym krokiem będzie kompresja wavu do mp3. W tym celu posłużyć się musimy przynajmniej jednym programem, a najlepiej dwoma, jeśli nie chcemy niepotrzebnie kombinować z parametrami w Dosie. Tak zapisane MP3 możemy już odtworzyć - ponownie korzystamy z dwóch programów: jeden jest odgrywarką zaś drugi służy do tworzenia albumów. W sumie więc opiszę pięć programów, starając się przy tym zapoznać czytelników z innymi narzędziami wartymi uwagi.

1. Kopiowanie Audio CD

W celu przeniesienia utworów zapisanych na płycie kompaktowej do pliku dźwiękowego możemy się posłużyć dwiema metodami. Pierwsza z nich do „Digital Audio Copying" - cyfrowe kopiowanie dźwięku. Jest to proces podobny do kopiowania danych z dysku twardego. Nie ma mowy o najmniejszych nawet zakłóceniach transferu - kopia w pliku wav jest identyczna z oryginałem. Niestety, nie wszystkie odtwarzacze CDROM posiadają funkcję Read Long niezbędną do kopiowania DAC. Muszę zmartwić użytkowników cdromów firmy Mitsumi - modele o prędkościach podwójnych oraz poczwórne z serii FX400* nie potrafią ripować kompaktów. O ile w zamierzchłych czasach, gdy nie było MP3 i narzędzi do edycji dźwięku ripowanie nie było tak bardzo potrzebne, o tyle teraz brak tej możliwości z miejsca przekreśla produkt. Druga metoda - samplowanie - dostępna jest każdemu posiadaczowi odtwarzacza CD. Podczas samplowania dźwięk przekształcany jest do postaci analogowej przez odtwarzacz, a następnie z powrotem do cyfrowej przy pomocy karty dźwiękowej. W epoce techniki cyfrowej, hasło kopiowania analogowego może zabrzmieć jak anachronizm. I tak jest w istocie, gdyż dźwięk nie jest perfekcyjny i wolny od błędów jak to miało miejsce przy kopiowaniu DAC. Błędy w nagraniu możemy jednak usunąć przy użyciu odpowiednich narzędzi. Najlepszym sharewarowym programem do tego celu jest na pewno CoolEdit96. Jego aktualna wersja posiada wbudowany odtwarzacz CD. Parametry dźwięku docelowego to oczywiście 44.1 kHz i 16 bitów. Po zgraniu utworu należy wizualnie ocenić wygląd fali dźwiękowej. Defekty wynikające z „przepięć" na obwodach widoczne są jako nagłe wzrosty amplitudy dźwięku. Eliminujemy je, wycinając dany kawałek lub ponownie przeprowadzając samplowanie. Przesamplowany dźwięk może brzmieć zbyt cicho. Idealnie byłoby, gdyby najgłośniejsze fragmenty osiągały koniec skali, ale go nie przekraczały. CoolEdit wyposażony jest w opcję Normalize zwiększającą dynamikę dźwięku do optymalnego poziomu, ale korzystniej jest po prostu zwiększyć poziom głośności na mikserze (Normalize stosujemy raczej dla próbek uzyskanych metodą DAC). Na koniec trzeba poobcinać ewentualne błędy na początku i końcu nagrania, ewentualnie funkcjami Fadein, Fadeout (w Envelope) stworzyć efekt stopniowego nagłaśniania próbki. Metoda samplowania nie jest przeznaczona dla melomanów, którym przeszkadza na przykład niska jakość kabla lub wzmacniacza. Do bezpośredniego ripowania proponuję skorzystać z programu WinDAC32. Posiada on wszystkie niezbędne opcje i jest dość łatwy w obsłudze. WinDac w pełni obsługuje odtwarzacz i nie jest wymagane stosowanie żadnych innych suplementów. WinDac pozwala także na konwersję sampli do formatów mniej pamięciożernych, np. obniżenie częstotliwości samplowania oraz kompresję przy użyciu windowsowskich Codeców. Program usuwa puste początki i końce utworów (tzw. zero samples). Zaleta, która najbardziej różni WinDaca do programików dosowych, to wizualna kontrola nad zawartością CD. Po włożeniu płytki do napędu program automatycznie odczytuje jej parametry. W głównym oknie znajdziemy więc listę utworów (Track). Playtime i Startime informuje o długości utworu i jego czasie rozpoczęcia utworu, natomiast Drive Space Needed określa pamięć dyskową niezbędną do zgrania utworu. CopyProtection to ochrona przed kopiowaniem, z którą doskonale radzi sobie WinDac. Przed rozpoczęciem zgrywania odpowiednio skonfigurujmy program. W Select Wave Format ustawiamy format pliku dźwiękowego, nazwę oraz stosowanie koderów Windowsa. Jeśli posiadamy zainstalowany Codec do kompresji MPEG Layer 3 to, możemy go ustawić. Aczkolwiek, aby w czasie rzeczywistym mógł on funkcjonować, powinniśmy posiadać potężną maszynę, najlepiej Pentium Pro >200Mhz. Ponieważ kopiowanie DAC odbywa się właśnie w czasie rzeczywistym, nie sugeruję raczej ustawiania tutaj jakichkolwiek koderów. Kill Zero Samples oznacza usuwanie pustych początków i końców utworów. Ponadto w opcji Configure Drive ustawiamy parametry kopiowania takie jak liczba sektorów odczytywana w jednym cyklu oraz typ drivera. W Copy Mode wybieramy tryb kopiowania. Normal, Burst i SectorSynchronization różnią się czasem kopiowania i niezawodnością. Ustawienie Normal powoduje zgrywanie dźwięku w następującym cyklu: zgranie sektorów z płyty, skopiowanie ich na dysk twardy itd. Niektóre odtwarzacze mają problemy z pauzami występującymi pomiędzy kolejnymi fazami odczytywania z kompaktu. Aby ich uniknąć, musimy wybrać SectorSynchronization. Dodatkowa operacja synchronizacji sampli spowolni nieco proces przegrywania, ale dźwięk będzie pozbawiony błędów i defektów wynikających z nieodpowiedniego repozycjonowania laseru w napędzie. Burst jest ustawieniem standardowym. Działa najszybciej, ponieważ jednocześnie przy odczytywaniu z kompaktu zapisuje na dysku sektory odczytane wcześniej. Dzięki temu w tym samym czasie na pełnych obrotach pracuje dysk i napęd. Kopiowanie uruchamiamy, wybierając dany utwór z listy i naciskając ikonę Copy Track lub Copy Range. W drugim przypadku kopiujemy zadany sektorami lub czasem zakres. WinDac wyposażony jest w opcję pisania skryptów. Jednym z obecnych w pakiecie skryptów jest obsługa kodera mp3, o którym za moment będzie mowa. Na koniec tych rozważań muszę zaznaczyć, że nie wszystko musi iść jak po maśle. Użytkownicy Windows 95 (czyli właściwie wszyscy użytkownicy) mogą trafić na nietypowe błędy, z którymi nie dadzą sobie rady, o ile nie są zaawansowani i przygotowani w tym temacie. W Internecie można w łatwy sposób znaleźć strony poświęcone właśnie problemom w ripowaniu (nie mylić z pokrewnym określeniem). Ewentualnie można skorzystać z riperów dosowych o tych samych możliwościach, lecz gorszym interfejsie. Proponuję program o nazwie CDDA. Jeśli również pod Dosem (w okienku) występują problemy, możemy zastosować skuteczny trik - pod Windowsem uruchamiamy płytę w odtwarzaczu CD i wciskamy Pauzę. Jeśli i to nie poskutkuje, po prostu wychodzimy z Windowsa.



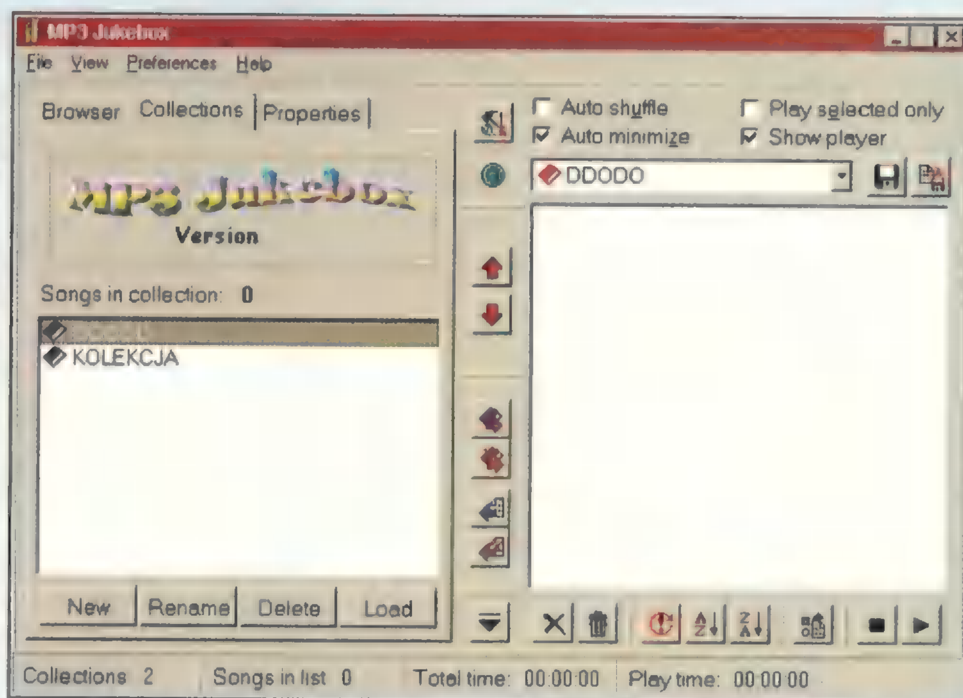
WinDAC 32 Autor: Christoph Schmelnik System: Windows 95 Cool Edit 96 Autor: Sintrillium Software System: Windows 95

Kompresja dźwięku do formatu MP3

Zanim przystąpimy do pakowania plików dźwiękowych chciałbym poruszyć kilka istotnych kwestii. Algorytm pakowania MP3 jest własnością i produktem instytutu Fraunhofer IIS. Jako inicjator całego pomysłu wypuścił on podstawowy koder MP3 o nazwie L3Enc/L3Dec. Programy do pakowania, które znaleźć możemy w zasobach Internetowych są nakładkami na powyższy koder, który de facto pracuje w systemie Dos. Oczywiście można go obsługiwać z poziomu Dosa, jednak w przypadku większej ilości plików jest to zbyt uciążliwe. Stąd właśnie jak grzyby po deszczu zaczęły powstawać tzw. Front End-y, bardzo usprawniające cały proces. Jako przykład nakładki opiszę program Easy MP3 - w tej klasie programów raczej nie ma lepszych lub gorszych. Ci zaś, którzy chcą czuć pełny komfort, powinni zaopatrzyć się w program Mpeg Layer 3 Producer Proffesional. Jest to zintegrowane narzędzie do obsługi tego

formatu, nie wymagające posiadania programu L3Encoder. Wykorzystuje najnowsze metody (ACM pro Codec) firmy Fraunhofer jest od L3Encodera trzykrotnie szybsze. Cena jaką płacimy za luksus to 250 dolarów. Tylko w ten sposób możemy tworzyć legalne pliki MP3. Do niedawna na rynku istniał program o nazwie Mpeg Layer 3 Compressor, ale ponieważ nielegalnie wykorzystywał on alogorytmy kompresji (tzn były one włączone do pakietu), wkrótce jego byt na Internecie został ukrócony. Dużą zaletą MP3 Compressora była niezależność i szybkość porównywalna z Producerem. Ostatecznie pozostaje nam jako kompresor oryginalny program L3Enc/L3Dec. Aby w pełni korzystać ze wszystkich jego funkcji, niezbędna będzie rejestracja. Nie zarejestrowani użytkownicy mają do swojej dyspozycji najwyższy tryb kompresji: 112kbitów na sekundę przy częstotliwości 44.1kHz, stereo i 16 bitów. W sumie jedyną istotną korzyścią z rejestracji jest 128 kbitów na sekundę, są również i wyższe, ale stosowanie ich nie ma większego sensu. Pomiędzy trybem 112 kbitów i 128 kbitów jest niewielka różnica. Okazuje się, że w pierwszym przypadku obcinane są wszystkie dźwięki powyżej 16 tysięcy hertzów. W typowych nagraniach takich częstotliwości jest niewiele, a jeś i już to są one maskowane przez dźwięki o niższych częstotliwościach. Brak dźwięków o tych częstotliwościach może przeszkadzać ludziom o bardziej wyczulonym słuchu nastawionym w kierunku muzyki klasycznej i współczesnej orkiestrowej. Normalny człowiek nie słyszy niczego powyżej 18 tysięcy hertzów (łatwo sprawdzić swój zakres, generując odpowiedni ton w Cool Edicie). Jeden z korespondentów Internetowego klubu MP3 przeprowadził w celu weryfikacji tego spostrzeżenia eksperyment. Wmiksował w piosenkę falę o długości 18 kHz a następnie skompresował ją w obu trybach. Faktycznie w trybie 112 kbitów na sekundę dźwięk przestał być słyszalny, natomiast w drugim trybie został zachowany. Jeśli więc zależy nam na najwyższej jakości, to jedynym wyjściem jest zakup pełnej wersji produktu. Opcja ta tym różni się od zakupu Producera, że jest dużo tańsza, ale i wolniejsza. Poza tym w obu przypadkach otrzymujemy dźwięk równie wysokiej jakości. L3Encoder jest to, jak już wcześniej pisałem, program działający w oknie Dosa. Składnia wywoławcza jest bardzo prosta. Wpisujemy nazwę programu, nazwę pliku do spakowania, pliku wyjściowego i na końcu podajemy parametry kompresji. -br xxxxxx określa parametr bitrate. Standardowo jest to 112 kbitów na sekundę, chociaż optymalna kompresja wynosi 128 kbitów. -dm oznacza downmix. Koder miksuje oba kanały stereo, w efekcie czego otrzymujemy dźwięk mono. Włączenie -crc spowoduje przetestowanie utworzonego MP3 i stwierdzenie zgodności ze standardami ISO/MPEG. Najważniejszą opcją jest -hq, skrót od High Quality. Wysoka jakość dźwięku (HQ) jest uzyskiwana tylko w niektórych programach do kompresji MP3. Na przykład program MP3 Encoder 0.04 byłby równie dobry jak MP3 Compressor (i do tego legalny), ale nie posiada on niestety opcji High Quality. To czy powinniśmy używać tej opcji za wszelką cenę, czy też możemy ją sobie podarować jest kwestią bardzo dyskusyjną. Musimy zastanowić się, jak bardzo zależy nam na uzyskaniu perfekcyjnego dźwięku. HQ daje najwyższą jakość, ale z drugiej strony około trzykrotnie obniża czas pakowania pliku. Wydawać by się mogło, że jest o niewielka wada. Spakowanie jednego utworu zabiera jednak od 5 minut do ponad jednego godziny na wolnym sprzęcie. Ustawienie opcji HQ to kwestia tego, ile czasu mamy do swojej dyspozycji. Trzeba również wiedzieć, że otrzymany dźwięk nie będzie dużo lepszy, niekiedy różnicy w odsłuchu wcale nie zauważymy. Najbardziej nadaje się do HQ muzyka orkiestrowa. Aby zrozumieć na czym polega opcja HQ, trzeba zdać sobie sprawę, że standard MP3 nie jest jednym ustalonym algorytmem pakowania. Jest to raczej zbiór różnych metod, wykorzystywanych przez koder. Dźwięk jest dzielony i pakowany ramka po ramce. W przypadku gdy opcja nie jest włączona, program wykonuje określoną liczbę powtórzeń, po czym wybiera optymalną metodę dla danej ramki. Jeśli włączymy HQ, program będzie poszukiwał najlepszej metody niezależnie od liczby iteracji, co około trzykrotnie spowolni cały proces. Mamy jednak gwarancję tego, że niezależnie od ciśnienia i pogody lepszego dźwięku już nie uzyskamy. Istotne jest również to, że HQ nie wpływa na wielkość plików, kosmetyka dotyczy jedynie jakości dźwięku. L3Enc/L3Dec jest oczywiście w pełni wystarczalnym koderem MP3, aczkolwiek jako narzędzie nie jest zbyt wygodny. W celu usprawnienia obsługi możemy zastosować jeden z dostępnych na rynku front-endów (nakładek), np. proponowany tutaj Easy MP3. Pierwszym krokiem po uruchomieniu programu powinno być ustawienie ścieżek do plików L3Encoder i L3Decoder. Opcje znajdziemy w System/Easy MP3 Settings/Path Settings. Wygodniej jest również ustawić tutaj automatyzację nazywania pliku mp3. Na ekranie głównym ustawiamy parametry bitrate oraz uaktywniamy opcję High Quality (pamiętając oczywiście o ograniczeniach naszego kodera). Następnie naciskamy na niewidoczny przycisk po prawej stronie okna Input i wybieramy plik do kodowania. Bardzo przydatna jest opcja Edit List służąca do tworzenia list plików przeznaczonych do obróbki w jednym rzucie. Tworzenie listy polega na przenoszeniu plików z eksplorera windows do okna listy. Po skompilowaniu listy naciskamy Encode List lub Encode (w przypadku jednego pliku) i czekamy na wynik. Wadą programu jest brak sygnalizowania błędów podczas kompresji. L3Encoder zostaje uruchomiony i jeśli tylko wygeneruje jakikolwiek plik, nawet o zerowej długości Easy MP3, uznaje, że zakończył swoje zadanie. Początkowa konfiguracja obu tych programów może sprawić trochę trudności. Pamiętajmy, że L3Encoder obsługuje określone standardy, podesłanie mu innego pliki uniemożliwi spakowanie - czego Easy MP3 może nie zauważyć. Najwygodniej jest włączyć opcję View Coding, umożliwi to nam podgląd informacji wyświetlanych przez L3Encoder w oknie Dosowym.

L3Enc/L3Dec Autor: Fraunhofer IIS System: Dos Easy MP3 Autor: Plas Development System: Windows 95

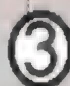


Odtwarzanie plików MP3

Kompresja wave do plików Mpeg Layer 3 jest dość prosta, jednak zabiera dużo czasu i wymaga odpowiedniego oprogramowania. Utwory muzyczne w formacie MP3 są ogólnie dostępne w Internecie. Niektóre serwery są dosłownie przeładowane piosenkami, a nawet całymi albumami różnych zespołów. Są to reklamówki, bądź pełne (pirackie) wersje. Ponieważ kompresja w tym formacie jest aż dwunastokrotna, możliwe stało się odtwarzanie utworów w czasie rzeczywistym. Do tego celu, oraz do domowego odsłuchu przygotowanych przez siebie Mpegów, służą specjalne odgrywarki. W tej klasie jakość programów jest niezwykle istotna. Tak jak dobra karta muzyczna będzie brzmiała słabo na kiepskich głośnikach, tak samo odgrywarka może zepsuć cały efekt. Większość z nich jest przygotowana do funkcjonowania w tle Windowsa, toteż z założenia powinny one pochłaniać jak najmniej mocy procesora. Trzeba się pocieszyć, że sam proces dekodowania nie jest już tak czasochłonny jak kompresja dźwięku. Mimo optymalizacji odgrywarek tylko Pentium jest zdolny pociągnąć najwyższe parametry bez zająknięcia (High Quality nie wpływa na odtwarzanie). Jak się później okaże, kontakt z odtwarzaczem będzie raczej znikomy, gdyż sam w sobie będzie służył nakładkom i programom Internetowym. Podstawowym odtwarzaczem jest oczywiście WinPlay - produkt firmy Fraunhofer - producenta, który stworzył Mpeg Layer 3. Melomani twierdzą, że produkuje on dźwięk najlepszej jakości. Jest on również najszybszym odtwarzaczem i z tego powodu najbardziej pożądanym na wolniejszych komputerach. Jednocześnie Winplay jest najbardziej prymitywny - nie jest możliwe przewijanie piosenki w trakcie odtwarzania. Pobór mocy procesora to około 25% (na maszynie wyposażonej w Pentium). Konfiguracja pro-

gramu jest niezwykle prosta. W opcji Output ustawiamy parametry odgrywania: klasę procesora, rozdzielczość dźwięku (8,16 bitów), tryb stereo lub downmix oraz częstotliwość odtwarzania. Parametry obniżamy, jeśli nasz komputer nie jest w stanie poprawnie odtwarzać dźwięku. Mpegi odgrywamy z dysku Play File bądź prosto z Internetu, podając odpowiedni adres w Play Location. Możemy również ustawić odtwarzanie losowe z listy (shuffle) lub powtarzanie utworu (repeat). Jak widać Winplay nie jest zbyt rozbudowany - faktycznie przypomina standardową odgrywarkę z Wincowsa. Konieczne więc stało się stworzenie programów zarządzających całym albumami utworów. O nich za moment. Drugim najbardziej popularnym odtwarzaczem do MP3 jest WinAmp. Posiada dużo więcej funkcji niż Winplay, jednak jest nieco bardziej wymagający. Przy pełnej graficznej analizie dźwięku jest jednym z najwolniejszych odtwarzaczy na rynku. Po wyłączeniu „FFT Analyzis" większe wymagania w pełni rekompensowane są przez większe możliwości. Wybór pomiędzy tymi dwoma odgrywarkami wedle uznania. Bardzo ciekawe jest to, że Windows 95 Multimedia Player jest w stanie odtwarzać MP3. Wszystko, czego potrzebujemy, to ACM Professional Codec (z pakietu MP3 Producer). Nie poleca się korzystania z tego odtwarzacza, gdyż zawiera sporo błędów; na przykład nie widzi na dysku plików MP3 - musimy wpisać „*.*". Kolejny odtwarzacz to MuseArc. W porównaniu z poprzednikami jest dość procesorochłonny - aż 45%. Producent programu twierdzi, że tryb „best mode", w który został wyposażony, w istotny sposób wzmacnia jakość dźwięku. W moich własnych testach nie potwierdziłem tego. Na polu bitwy zostaje wobec powyższego WinPlay i WinAmp - z czego ten drugi polecany jest posiadaczom szybkich maszyn. Jest jeszcze kilka innych programów - o poziomie tak żenującym, że nie warte są komentarza. Pora przejść do ostatniej grupy oprogramowania: obsługi formatu MP3. Na samym końcu plasują się programy do tworzenia albumów, czyli tzw. playlist. Filozofia ich zastosowania jest następująca. Na jednej płycie audio umieści się ponad 100 pełnych utworów. Aby się w tym wszystkim nie pogubić, konieczne jest zastosowanie menadżera plików. Dzięki niemu utwory możemy poukładać według ich oryginalnej kolejności, tworząc odpowiednik oryginału z płyty Audic CD. Możemy również tworzyć dowolne kombinacje utworów zapewniając sobie godziny różnorodnej muzyki. Niewątpliwą przewagą MP3 nad typowymi kompaktami jest dziesięciokrotnie większa pojemność - bez konieczności zmieniania płyt mamy dostęp do całej dyskografii naszego ulubionego zespołu. Wybranym przeze mnie programem jest MP3 Jukebox. Oprócz niego na rynku istnieje wiele innych, dobrych, a może nawet lepszych pakietów np: Playlist Pro lub Shuffle Play. MP3 Jukebox wyposażony został we wszystkie funkcje, jakich moglibyśmy po nim oczekiwać. Program składa się właściwie z trzech części: Browsera, Collection i Properties. Poszczególne opcje otwieramy, klikając na zakładki umieszczone po lewej stronie okna programu. Browser jest przeglądarką dyskową umożliwiającą wybór plików do albumu. Collection to zbiór albumów lub inaczej mówiąc kolekcji utworów. Ostatnie okno to Properties. Tutaj podajemy opis poszczególnych plików. Podobnie jak w przypadku frontendów do kompresora, na początku powinniśmy podać ścieżkę dostępu do odgrywarki. Znajdziemy ją wraz z innymi opcjami w Preferences/Options (lub pod ikoną narzędzi). W Preferences ustawiamy Write Access off - pozwala to na dokonywanie zmian w plikach oraz w albumach. Zacznijmy od Browsera. Poruszamy się po nim podobnie jak w eksploratorze windowsa. Generalnie Browser pokazuje pliki, których jeszcze nie ma w aktualnie tworzonej kolekcji. Jeśli w otwartej kartotece są pliki MP3, ale wszystkie już zostały umieszczone, w albumie pojawi się napis „new files not found". „Files not found" oznacza brak plików MP3 w danej kartotece. Okno po prawej stronie ekranu zawiera listę utworów. Nowe utwory dołączamy do niej klawiszem strzałki, podwójna strzałka spowoduje przeniesienie zawartości całego katalogu. Ponadto ikona Remove From List służy do usuwania utworu z danego albumu, natomiast Clear List całkowite wyczyszczenie listy. Druga opcja - Collection jest menadżerem albumów. Każdy album składa się właśnie z listy plików. Nowy album tworzymy po naciśnięciu odpowiedniego klawisza, jednak tylko jeśli parametr Write Access został ustawiony na ON. Okno z listą plików potraktujmy jako tymczasowy cache. Jeśli posiadamy kilka albumów, wykorzystamy go, aby przenosić między nimi listy plików. Copy/Move Content to służy do kopiowania/przenoszenia zawartości albumu do okna plików. W drugą stronę działa Copy/Move to Collection. Oczywiście pliki MP3 nie są przenoszone, na przykład wykasowanie utworu z listy ikoną kosza nie usunie pliku z dysku. W Properties dokonujemy zmian opisu poszczególnych utworów. Są one zapisywane bezpośrednio do pliku MP3. Opis dotyczy tytułu utworu, wykonawcy, albumu, roku i gatunku muzyki. Oczywiście żadnych z tych pól nie musimy koniecznie wypełniać. Robimy to w przypadku gdy chcemy, aby na liście plików umieszczone były faktyczne nazwy utworów, zamiast nazw plików. Jeśli utwory MP3 są umieszczone na dysku kompaktowym, to oczywiste jest, że nie będziemy w nich mogli dokonać żadnych zmian. O to musimy się postarać jeszcze przed nagraniem plików na kompakt.

Winplay3 Autor: Fraunhofer-Gesellschaft IIS System: Windows 95 MP3 Jukebox Autor: Pho Truong System: Windows

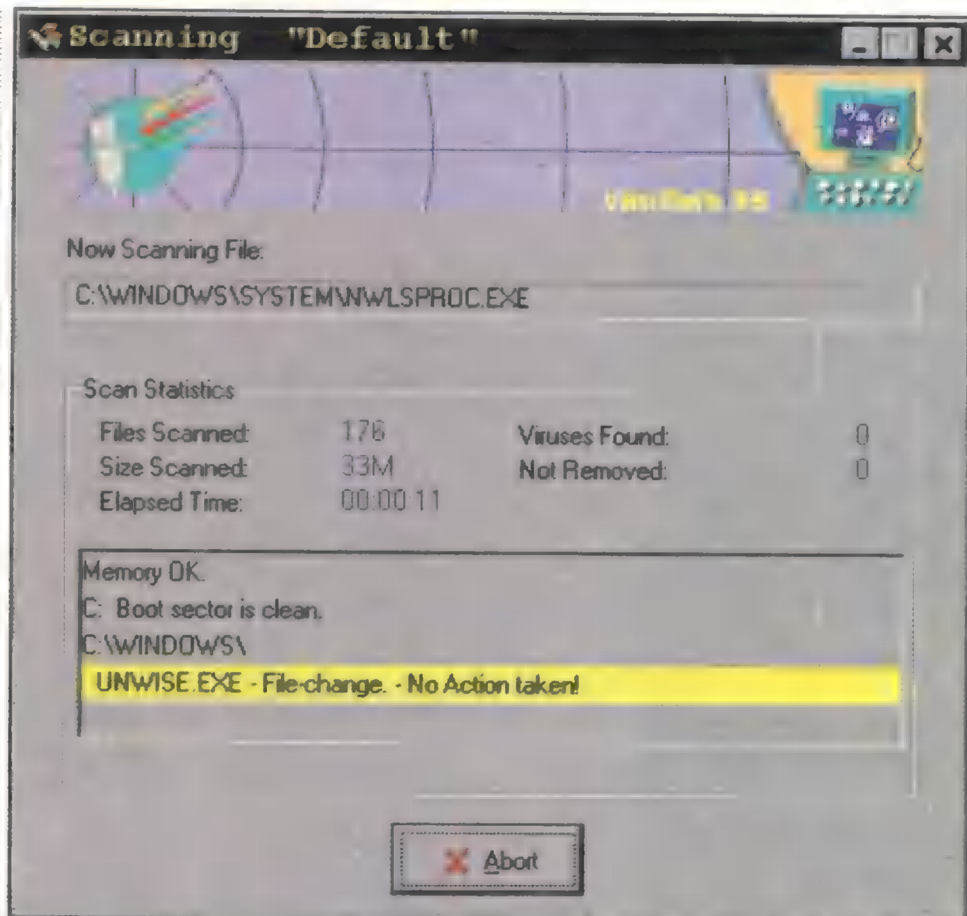


MPEG- 4 Audio/ Advanced Audio Coding MPEG

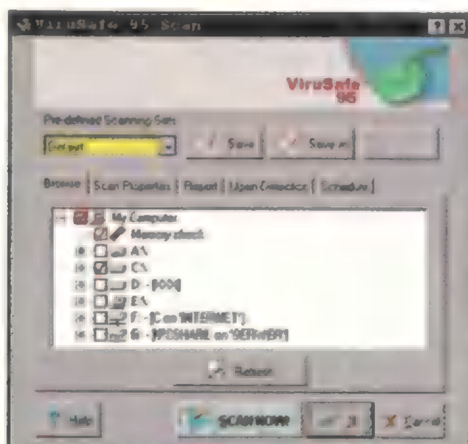
Layer 3 absolutnie nie jest ostatnim słowem, jakie ma do powiedzenia współczesna informatyka. Na horyzoncie świtają dwa nowe standardy MPEG-4 Audio oraz AAC. Kilka słów o tych formatach. AAC jest kolejnym krokiem w kierunku uzyskania dźwięku jeszcze lepszej jakości. Będzie on częścią formatu MPEG-2. Przy okazji ważna dygresja: nie powinniśmy mieszać na przykład MPEG Layer 2 ze standardem MPEG-2. Ten pierwszy jest metodą tworzenia warstwy dźwiękowej, natomiast drugi zawiera definicję audio-video. MPEG Layer 3 (razem z Layer 1 i Layer2) jest jedną z części standardu MPEG-1, który oprócz tego składa się na przykład z definicji metod kompresji sygnału video. Kolejnym standardem, jak można się domyślić, będzie MPEG-2. Jest on doskonalony od 1994 roku i składa się z dziewięciu części. Jedną z nich będzie właśnie AAC. Wywodzi się on z tej samej rodziny co Dolby AC-3, aczkolwiek będzie dużo potężniejszy od swojego poprzednika. Poprzednia definicja dźwięku w MPEG-1 (backward compatible) okazała się dużo gorsza od nowego standardu NBC (non backward compatible). NBC lub AAC podczas formalnych testów był nieco lepszy przy 320 kbitach na sekundę niż Layer 3 przy 640kbitach. Oznacza to dwukrotną oszczędność miejsca i lepszą jakość dźwięku. Ponadto nowy standard będzie w stanie obsługiwać do 48 kanałów dźwięku, pięciokanałowy dźwięk surround a także będzie posiadał możliwość przechowania kilku wersji językowych. Wszystko to w czasie rzeczywistym na komputerze przynajmniej Pentium 100. Najbardziej wymiernym argumentem za tym formatem będzie możliwość spakowania dźwięku do 24 razy przy zachowaniu lepszej jakości. To jeszcze nie koniec - MPEG-2 AAC będzie częścią standardu MPEG-4 Audio. Zintegruje on świat dźwięku naturalnego i syntetycznego. Kodowanie syntetyczne będzie dotyczyło dźwięku generowanego MIDI oraz dźwięku pozycjonowanego w przestrzeni 3D. Kodowanie naturalne to kompresja dźwięku od 2 kbitów do 64 kbitów na sekundę z zastosowaniem między innymi AAC. Jakie będą przykładowe zastosowania nowych możliwości? Stosowanie wielu kanałów dźwięku pozwoli na umieszczenie w każdym z nich innego instrumentu. Użytkownik będzie mógł wyłączyć jeden z kanałów, aby akompaniować na własnym instrumencie. Zapomnijmy o karaoke. Kolejnym zastosowaniem będzie wielojęzyczny dubbing. W dziedzinie dźwięku nie powiedziano jeszcze ostatniego słowa.

Eksterminacja mikrobów

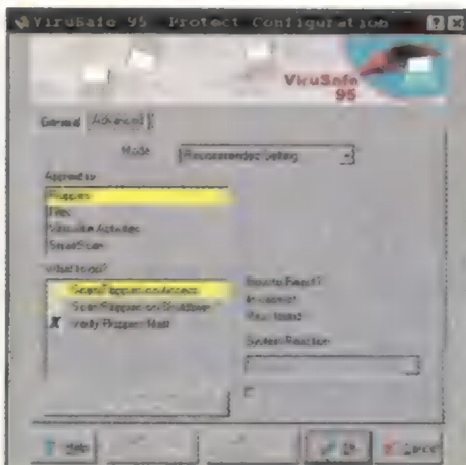
Wirusy, chociaż ostatnio mniej „popularne" niż kiedyś, nadal potrafią być uciążliwe i niebezpieczne. Dlatego producenci oprogramowania nie ustają w wysiłkach i wciąż tworzą oprogramowanie diagnostyczne, leczące i zapobiegające. Z rodzimych produktów chyba każdy zna stworzonego przez pana Marka Sella MKS-VIR`a, który jest chyba najpopularniejszym w Polsce programem. Jego niewątpliwą zaletą jest obsługa całkowicie po Polsku, ale przecież Polacy nie gęsi, obce języki też znają (czy jakoś tak), więc mogą używać programów spoza granic naszego kraju. Problem w tym, że oprogramowania antywirusowego są całe tony od małych programików poświęconych konkretnym wirusom, aż po wielozadaniowe kombajny pełne zaawansowanych funkcji i możliwości. Jednym z tych większych programów jest ViruSafe 95 firmy EliaShim działający pod Windowsem 95.

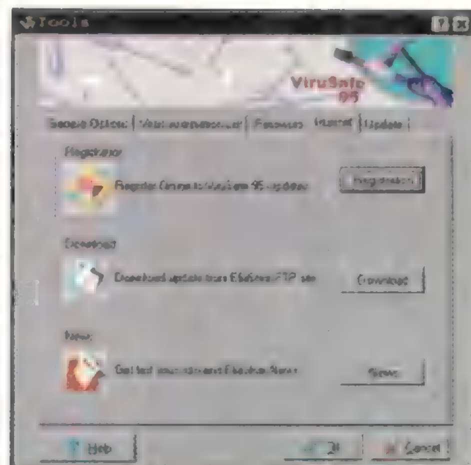


Profesjonalizm tego programu rzuca się w oczy od samego początku, zarówno jeśli chodzi o wygląd, który może być doskonałym przykładem dla producentów oprogramowania, jak i o funkcjonalność i prostotę obsługi. Na początku instalacji program radośnie oznajmia, że jest wielojęzyczny i pozwala na wybór angielskiego, hebrajskiego, rosyjskiego i francuskiego. Wprawdzie nie ma tu naszej ojczystej mowy, ale wydaje mi się, że jakaś obrotna i znająca się na rzeczy osoba mogłaby załatwić ten problem z firmą EliaShim. Ale to tak na marginesie, narazie trzeba się cieszyć tym co jest, więc wybór pada najczęściej na angielski i francuski. To zresztą nie jest zbyt istotne dla samego działania programu, autorzy po prostu dbają o odbiorcę. Dlatego program instalacyjny sam odpowiednio modyfikuje CONFIG.SYS i AUTOEXEC.DOS, żeby przy każdym restarcie komputera kontrolować pamięć i pierwsze sektory dysków twardych w poszukiwaniu wirusów. Następnym krokiem w instalacji jest uruchomienie programu i gruntowne sprawdzenie całego systemu. Ma to na celu maksymalne zabezpieczenie się przed jakimś przeciekiem, bowiem na koniec instalator automatycznie tworzy dyskietkę ratunkową, na której umieszcza kopie FAT«u, pierwszych sektorów dysków a także wszelkich plików konfiguracyjnych zarówno DOSa jak i Windowsa 95. Dzięki temu jest możliwe postawienie systemu na nogi w wielu, zdawałoby się beznadziejnych sytuacjach.





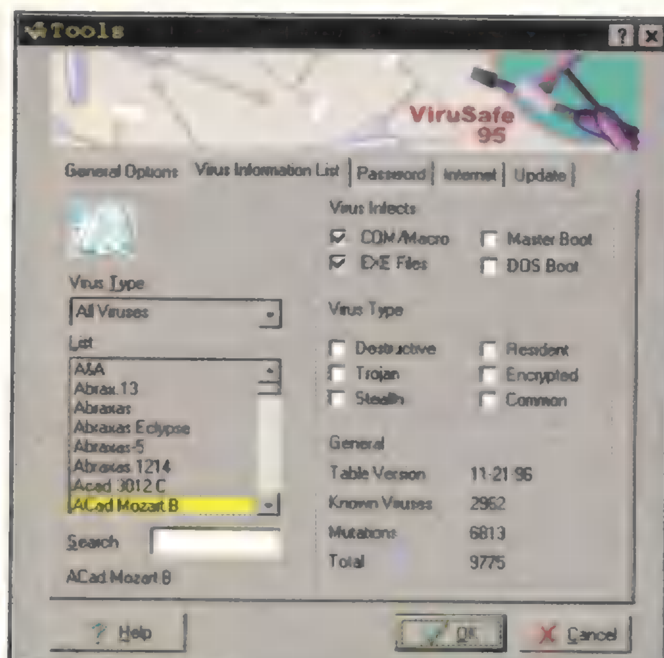




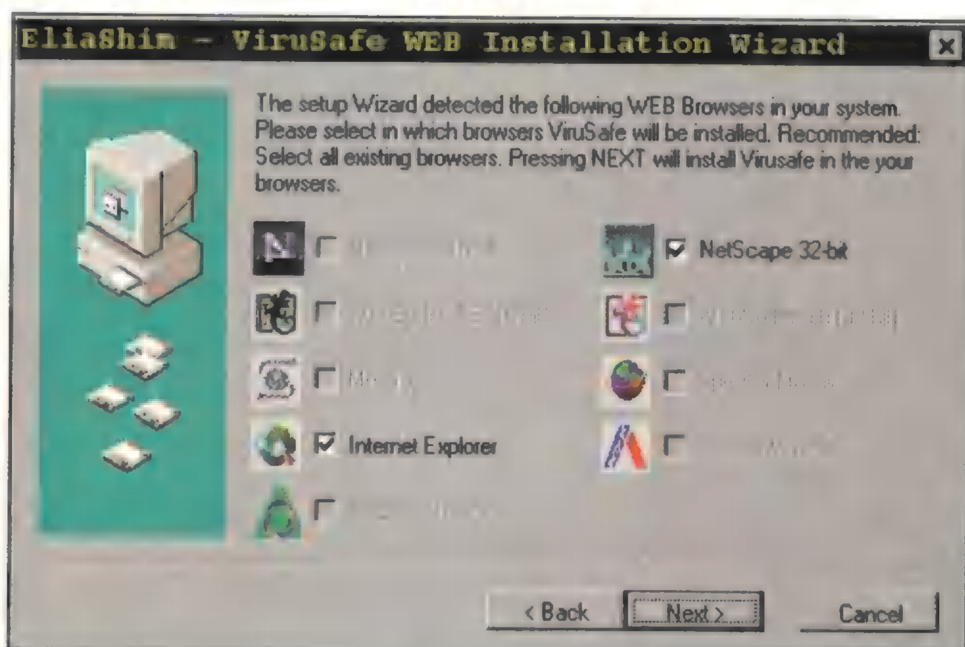
A to przecież dopiero początek... Program dopiero się zainstalował i po restarcie systemu można go odpalić. Otwiera się wtedy okno, w którym mamy do wyboru trzy tryby pracy które kolejno omówię.

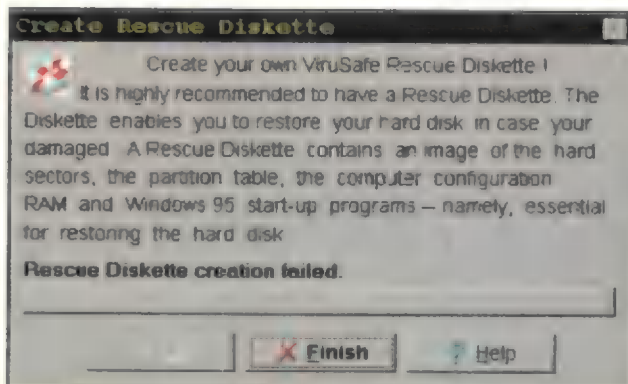
SCAN FOR VIRUSES

Jak sama nazwa wskazuje, moduł ten służy do poszukiwania wirusów. Cała operacja jest prosta jak drut. Używając pięciu zakładek, konfiguruje-



my skaner i kliknięciem na przycisku OK zaczynamy polowanie. Ustaloną konfigurację możemy sobie zgrać na dysk do późniejszego użycia, dzięki temu nie trzeba mieszać w opcjach, jeśli raz na jakiś czas przyjdzie nam ochota na np. zeskanowanie dysków i CD-ROMu, a innym razem tylko pierwszej partycji. Właśnie do ustalania, co będzie skanowane, służy pierwsza zakładka. Oprócz wszystkich dostępnych napędów (łącznie z sieciowymi) można też skanować pamięć. Za pomocą drugiej zakładki ustalamy, które pliki mają być skanowane, i jaka metoda ma być użyta. Oczywiście jak na nowoczesny program antywirusowy przystało, ViruSafe potrafi sprawdzać archiwa ZIP w poszukiwaniu wirusów, co oszczędza dużo pracy, szczególnie sysop-om BBSów. Trzecia służy do generowania raportu ze skanowania. Można ustalić, gdzie ma być umieszczony ten plik z raportem czy ma on być pełny, czy skrótowy. Dość ciekawa i czasami przydatna jest możliwość dopisywania informacji do pliku zamiast tworzenia nowego za każdym razem. Żeby zabezpieczyć się przed rozrostem pliku do monstrualnych rozmiarów, można ustalić, do jakiej wielkości może on urosnąć, dzięki temu mamy zawsze wgląd do najświeższych i trochę starszych informacji. Co program ma zrobić z plikiem podejrzanym o zawirusowanie, możemy ustalić, używając czwartej zakładki. Program może zapytać użytkownika, co dalej z tym fantem, tylko poinformować, usunąć wirusa lub skasować plik. Wbrew pozorom, ta ostatnia opcja ma sens w szczególności zastosowana do plików zarażonych nieusuwalnymi wirusami, całe szczęście, że można ustalić różne akcje dla wirusów usuwalnych i tych najgorszych - nie do usunięcia bez uszkadzania pliku. Ostatnia zakładka „sheudle" służy do ustalenia terminarza testów. Dzięki niej zapominalscy mają z głowy przypominanie sobie, żeby odpalić program - automatyczne skanowanie może się odbywać o określonej godzinie codziennie, co miesiąc, co tydzień itd. Osobiście proponuję ustawienie tej opcji na testowanie co tydzień - tak jest w miarę bezpiecznie i nie denerwuje codzienne sprawdzanie, które pomimo tego, że jest szybkie, może chwile potrwać przy większych pojemnościach dysków.





To już wszystkie opcje konfiguracyjne. Wprawdzie wydaje się, że jest ich całe mnóstwo, ale zapewniam, że konfiguracja zajmuje dosłownie minutkę a potem można już spokojnie przyglądać się, jak komputer skanuje lub skoczyć zrobić sobie kawę, co zresztą teraz zrobię.

PROTECT SYSTEM

To moduł służący do konfigurowania sposobu, w jaki ViruSafe chroni automatycznie nasz system. Można ustalić, czy praca programu ma być całkowicie automatyczna, czy też w razie jakichś wątpliwości ma się pytać użytkownika o zdanie. Akurat w wypadku tego programu można spokojnie włączyć tę drugą możliwość, bo bardzo rzadko podnosi on fałszywe alarmy. A gdyby pozwolić mu na samodzielność, może niechcący zlikwidować jakiś ważny plik, uważając go za zawirusowany. Aby ułatwić zadanie programowi, powinniśmy ustalić rozszerzenia plików, jakie mają być automatycznie sprawdzane. Domyślnie są to pliki EXE, COM i DOC i tylko od użytkownika zależy, jakie jeszcze będą sprawdzane. Za pomocą drugiej zakładki ustalamy jeszcze, kiedy pliki mają być sprawdzane, jakie elementy systemu ma program obserwować (domyślnie tylko przerwania) w poszukiwaniu wirusopodobnej aktywności, a także kiedy ma sprawdzać dyskietki wkładane do napędów.

I to wszystko, co ViruSafe potrafi w kwestii ochrony systemu podczas jego działania. Wydaje się, że opcji tych nie jest za dużo, ale nie ilość a jakość jest ważna, a tu ViruSafe jest w czołówce.

TOOLBOX

Ostatni moduł, w którym można ustalić jeszcze kilka opcji, przeglądnąć listę wirusów i jeśli ma się dostęp do internetu, ściągnąć najnowszą wersję programu, a także informacje o nowych wirusach ze strony WWW producenta. Te kilka opcji, które można zmienić, to po pierwsze, co program ma zrobić po wykryciu wirusa. Czy ma wydać dźwięk, czy ma zawiesić komputer, czy wylogować go z sieci. Te trzy opcje można dowolnie kombinować w zależności od potrzeby. Kolejna opcja to ustalenie plików, które mają być ignorowane podczas skanowania. Dość przydatne np. jeśli mamy zainstalowany jeszcze jakiś program antywirusowy - ViruScan po znalezieniu w nim fragmentu kodu wirusa (a taki znajdzie się na pewno) będzie podnosił niesłuszny alarm. Wystarczy jednak dodać ten plik do tej listy i już po kłopocie.

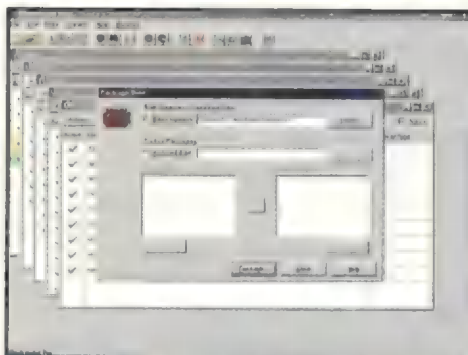
KONIEC

Tak tak, to już koniec. Zainteresowanym powiem jeszcze, że program rozpoznaje 2962 wirusy i 6813 ich mutacji, co daje w sumie 9775 wirusów. Jeśli do tej liczby doda się jeszcze sprawność, z jaką ViruSafe działa i prostotę obsługi, otrzymamy całkiem przyjemny program antywirusowy, którym na pewno warto się zainteresować. A nuż będzie lepszy od aktualnie używanego...

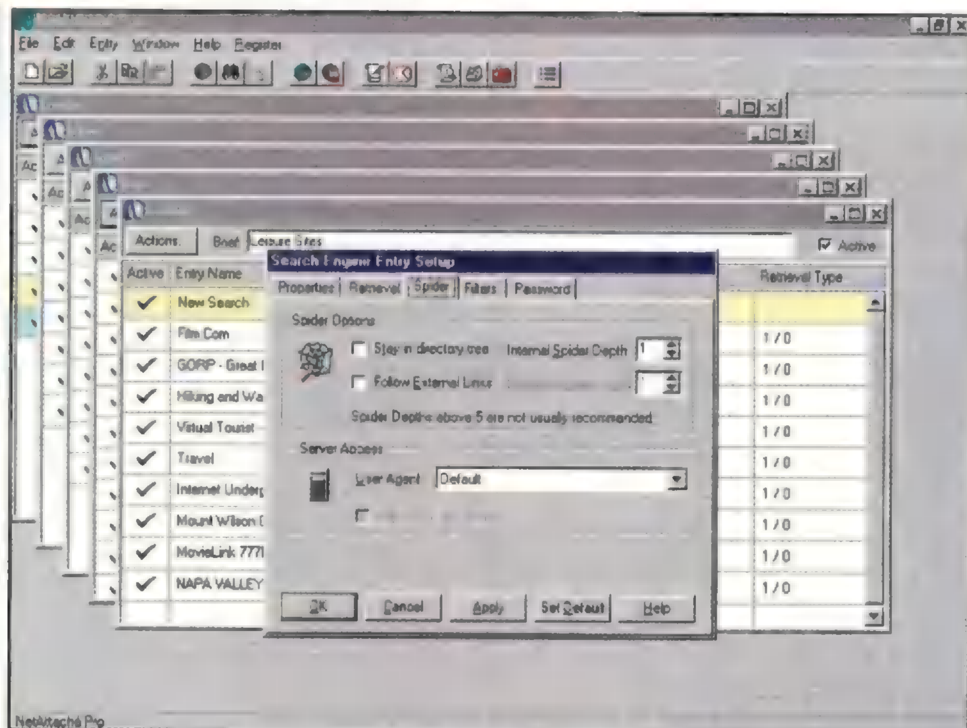
Tools

Nazwa: ViruSafe 95
Autor: EliaShim Software
Kontakt: http://www.eliashim.com
System: Windows 95
Rejestracja: kontakt

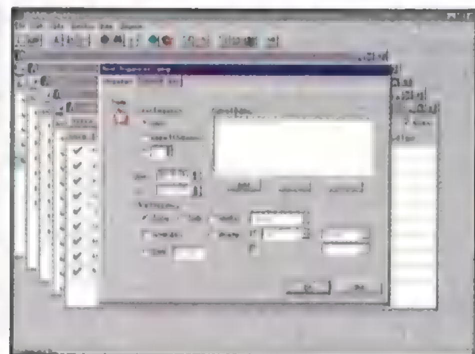
Kopiowanie Internetu

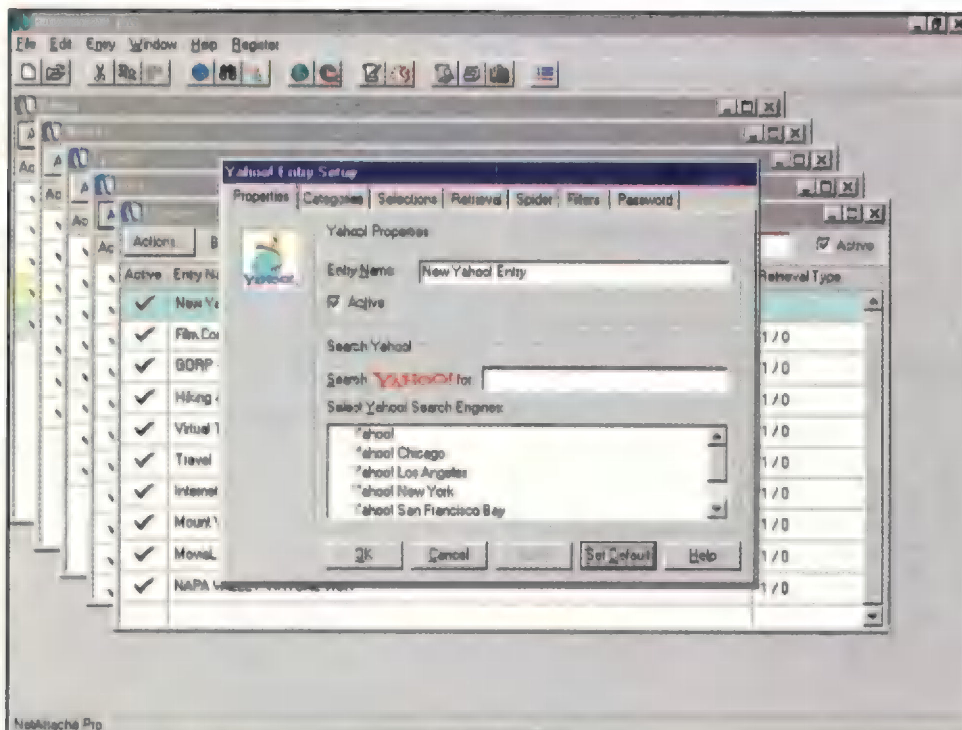


Internet obfituje w tak olbrzymie zasoby informacyjne, że typowa sesja www może potrwać godzinami. Trudno jest oderwać się od surfowania po sieci. W każdej chwili odkrywamy tysiące ciekawych łączy, obrazków, plików tekstowych. Taka wędrówka nie ma końca (chyba, że kawa przestaje działać). Sieć przyciąga nas swoim urokiem z niesamowitą siłą. Po pierwsze więc: możemy w niej znaleźć wszystko: od seksu po język si - i nie ma sensu wychodzić z domu, jeśli cały świat mieści się na ekranie monitora. A po drugie sieć internetowa nie ma początku ani końca. Pewien zespół naukowców wyliczył, że człowiekowi nie starczyłoby życia, żeby zobaczyć jedynie to, co go potencjalnie interesuje w sieci.

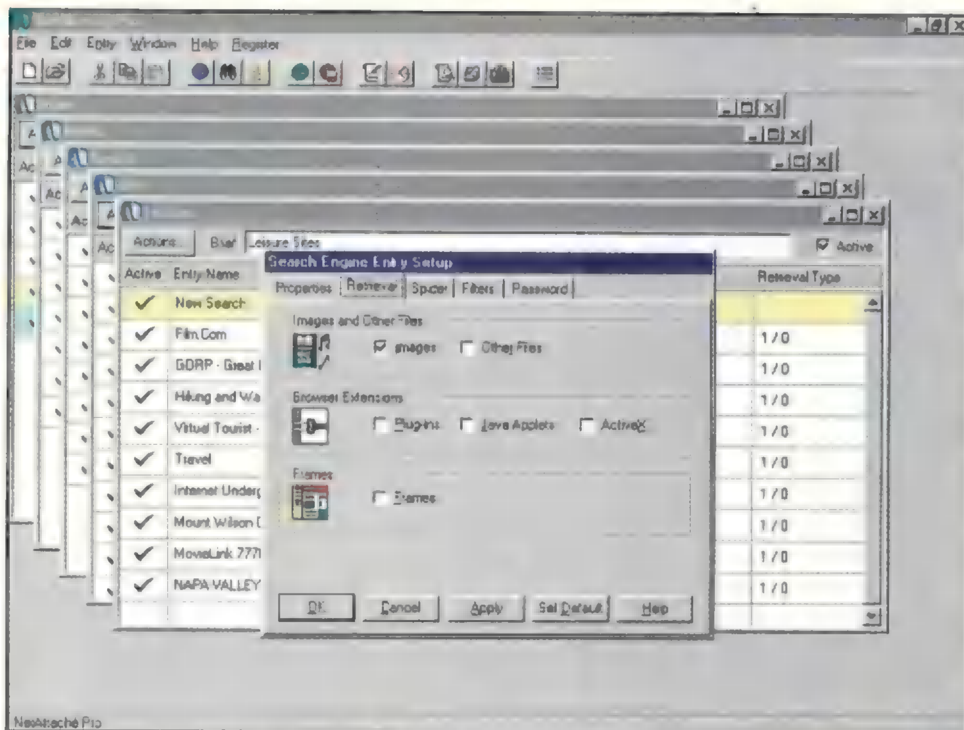


Faktycznie - jeśli wziąć pod uwagę niesłychane przeciążenia i ślimacze tempo połączeń Polska-reszta świata, to nawet przy założeniu reinkarnacji nie starczyłoby nam egzystencji. Strony ładują się zbyt szybko, aby coś konkretnego zrobić w tym czasie i zbyt wolno, żeby mieć z surfowania pełną satysfakcję. W tym właśnie celu oraz ku uciesze bibliofilów i lubiących swobodę powstała grupa programów o mylącej nazwie przeglądarek off-line. Znaczy to tyle, że dzięki nim nie jesteśmy uzależnieni od serwera oraz kulawego połączenia przez modem. Off-Line to coś jak unplugged - gramy na własnym instrumencie. Przeglądarka off-line dosłownie ściąga na nasz dysk wszystkie niezbędne pliki graficzne, html, aplety javy i później po wykonaniu tych operacji możemy przeglądać strony bez żadnego opóźnienia. Jak zawsze są dwie strony medalu. Co prawda nie tracimy czasu na smutne czekanie, ale ewentualny rachunek za telefon się po-

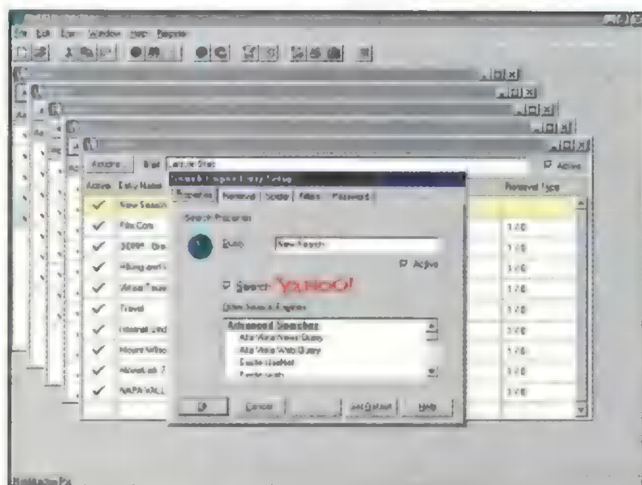


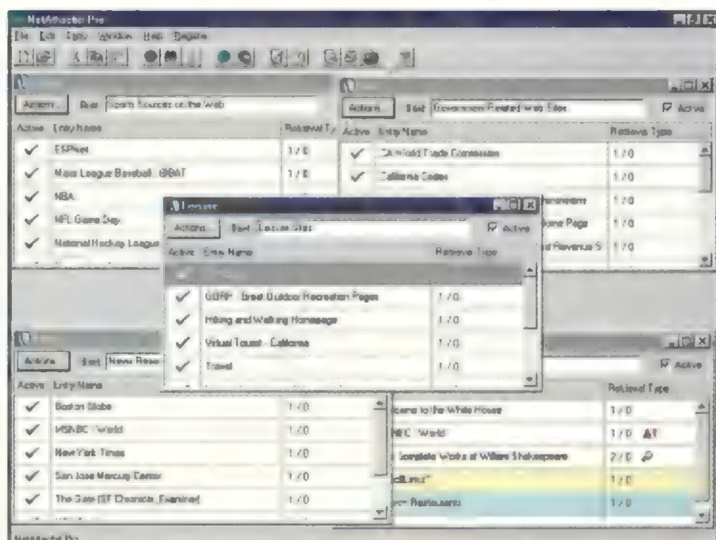


większa. Programy ściągają wszystko jak leci według określonego algorytmu. Aby ograniczać koszty operacji, niezbędna jest świadomość tego procesu. Nieopatrznie możemy kazać przeglądarce zgrać zawartość serwera, o czym dowiemy się dopiero po fakcie. Pewną alternatywą do zabawy z takimi programami jest kontrolowanie zawartości „keszu" dyskowego programów Netscape lub Explorer. Może w przyszłości programiści pomyślą o rozsądnym wykorzystaniu tej opcji - narazie skazani jesteśmy na grzebanie w kuble. NetAttache Light to jeden z lepszych programów służących do ściągania fragmentów www. Efektem jego działania jest stworzenie odpowiednika strony internetowej w katalogu dysku twardego. Później, za pomocą dowolnej przeglądarki, możemy wgrać dany plik html wraz ze wszystkimi cudeńkami. Nie jesteśmy dłużej skazani na oglądanie htmlów w ociosanej, surowej formie. Nasze ulubione strony możemy mieć u siebie i tylko dla siebie, co ma duże plusy zwłaszcza w polskich realiach. Aby ułatwić surfowanie po falach Internetu, program wyposażono w ułatwienia. Umożliwiają one segregowanie strony, danych i plików w odpowiednie archiwa. Kartoteki noszą nazwę organizerów (Organizers). Po uruchomieniu programu odnajdziemy kilka predefiniowanych archiwów, takich



na przykład Leisure (relaks). Jak zauważymy wewnątrz nich kryją się pojedyncze rekordy (Entries). Te rekordy symbolizują poszczególne strony. Ponieważ dla przeciętnego użytkownika adres nie jest istotny, strony są identyfikowane za pomocą wpisanej przez nas nazwy. Dopiero wewnątrz kryją s ę szczegółowe informacje techniczne. Aby zobaczyć jakie są właściwości (properties) danego rekordu, należy kliknąć na nim prawym klawiszem myszy. Pojawi się kilka bardzo istotnych opcji. Oto one. Pole Page Name zawiera nazwę, która będzie wyświetlana w oknie organizera. Page Address to po prostu nazwa URL identyfikująca naszą stronę lub serwer. Wpisanie samej nazwy serwera spowoduje zgrywanie jego zawartości od samego początku. Wskazówka numer jeden i ostatnia: maksymalnie ograniczaj zgrywanie niepotrzebnych rzeczy. W Web Entry Retrieval znajdziemy w sumie najważniejsze opcje określające algorytm ściągania plików. Load Images & Plug-ins pozwala na ładowanie obrazków i pluginów do Navigatora. Oczywiście musimy sobie zdawać sprawę z tego, że obrazki są najbardziej pamięciochłonne a często zupełnie nieprzydatne. Zamiast ściągnąć najpotrzebniejsze informacje tekstowe w pięć minut nasz program będzie męczył się ze zgrywaniem bannerów, firmowych gifów i jpegów. Jeśli ktoś ma nieograniczone połączenie, to żaden dla niego problem. Uruchamiam program w nocy a rano może spokojnie uruchomić przeglądarkę i bez stresu rozkoszować się płynną pracą. Podobnie należy potraktować opcję Load Other Files. W tę kategorie wpadają filmy, klipy dźwiękowe i programy do uruchomienia. Najważniejszą funkcją, którą trzeba sobie poważnie przemyśleć jest Spider Depth. Wyobraźmy sobie nasz program jako pajączka lub zgodnie z nazewnictwem Internautów robocika. Robot działa w sposób zupełnie automatyczny - bez wytchnienia podąża wytyczoną trasą. Spider Depth określa jej długość - a dosłownie głębokość wchodzenia w kolejne odnośniki. Załóżmy, że zaczynamy od strony A. W niej znajduje się połączenie (link) ze stroną B, a w niej z kolei ze stroną C. Te połączenia nigdy się nie kończą i co więcej na każdej stronie jest mnóstwo różnych połączeń. Każde kolejne zagłębienie powoduje logarytmiczny przyrost plików. Nie powinno się stosować głębokości większych niż 5 - dla swojego własnego dobra. Aby się uchronić przed zapchaniem całego dysku w opcji General Preferencec/Minimum disk Space, ustaw amy maksymalny poziom załadowania twardziela. NetAttache działa, dopóki ma dość wolnego miejsca. Ostatnia funkcja z Web Entry Retrieval to Follow External Links. Każda strona może mieć dwa typy połączeń: takie, które występują w obrębie macierzystego serwera i podążające na zewnątrz, często na inny kontynent (lub inna planetę). Oczywiście informacje z jednego serwera są bardziej spójne i nie powtarzają się. Jeśli nasz robocik będzie podążał poza serwer, to ustawienie nawet czterech zagłębień będzie miało fatalne skutki: zapchany dysk i frustracja, bo nie dostaniemy tego, na czym nam najbardziej zależało. Do czasu uruchomienia opcji Generate Brief nasz program funkcjonuje jak zwykła aplikacja Windowsa. Gdy naciśniemy ctrl-g, program zacznie ładować pliki z Internetu, co pewnie spowolni działanie innych aplikacji. Brief jest generowany w obrębie wybranego organizera. NetAttache ściągnie jego wszystkie aktywne strony. Po upływie odpowiedniego czasu mamy dostęp do wszystkich informacji o stronie w postaci kolejnej strony HTML. Program uruchamia domyślną przeglądarkę i wgrywa stronę tytułową. Taka strona jest zbiorczym dokumentem zawierającym podstawowe informacje: czas zgrywania, nazwę organizera i aktywnych rekordów. Przeglądarka funkcjonuje oczywiście w trybie off-line - wszystkie pliki są pobierane bezpośrednio z dysku twardego. Ze strony tytułowej możemy przejść głębiej w stronę konkretnych informacji. Może się zdarzyć, że zajdziemy zbyt głęboko lub zbyt daleko - dalej niż eksploracja pajączka. W takim przypadku musimy być on-line, aby nasza przeglądarka mogła dograć brakujące dane. Strona tytułowa zawiera również odnośnik do Site Map. Jest to drzewiasty obraz wszystkich stron, które były zgrane na potrzeby wybranego rekordu. Każda z gałęzi jest jednocześnie połączeniem. Informacje podane w tekście są wystarczające do zgrywania Internetu na dysk. W kolejnym numerze postaram się opisać najnowszy, rewelacyjny, ale niestety drogi program Teleport Pro służący do tego samego, ale obfitujący w dużo większe możliwośc . Z doświadczenia wiem, że na małą skalę NetAttache Light jest całkiem odpowiedni. NetAttache Light ma starszego brata NetAttache Pro należącego do drugiej generacji tego typu programów. NetA Pro wyposażony jest w wiele przydatnych opcji. Smart Agent wyszukuje strony zawierające określone słowa kluczowe. Korzysta przy tym z najlepszych wyszukiwarek Internetowych. Ponadto program pokazuje różnice pomiędzy kolejnymi wersjami stron. Dzięki temu nie musimy czytać dwa razy tego samego. Szczerze polecam całą rodzinę NetAttache.



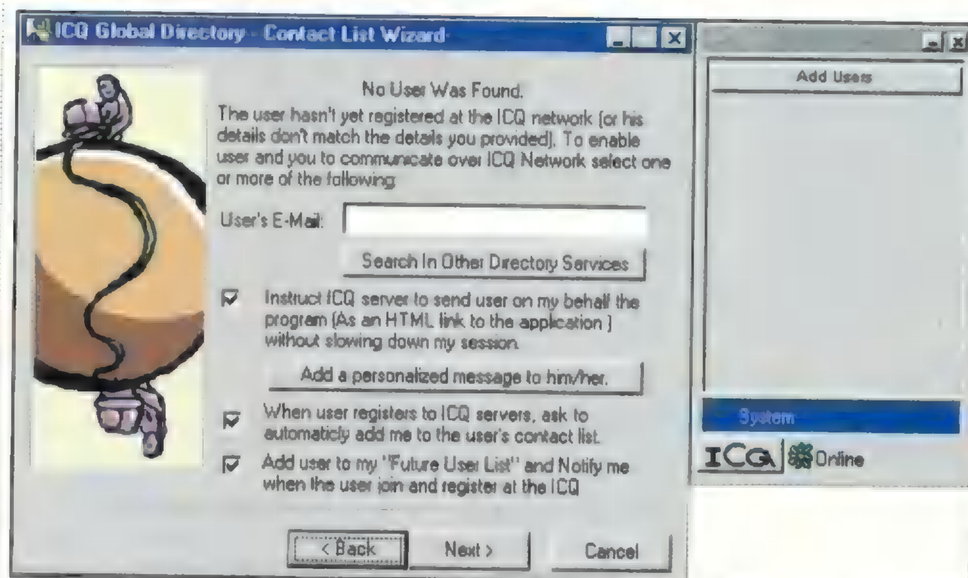


DeMescalito

Nazwa: NetAttache Pro
Autor: Tympani Software
Kontakt: sales@tympani.com
System: Windows 95
Rejestracja: sales@tympani.com

Internetowy pager

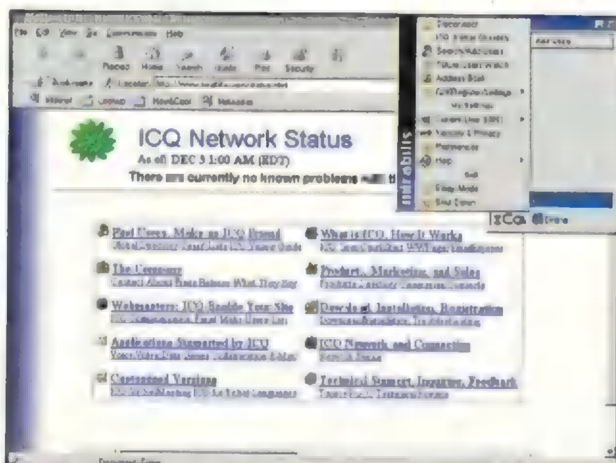
W poszukiwaniu internetowych nowości, zniechęcony dobrze znaną mi rzeczywistością wirtualną, trafiłem na niecodzienną propozycję. Firma Mirabilis oferuje bowiem usługę, która sprawia, że wchodząc w krzemowy świat komputerów, przybliżamy się jednocześnie do przyjaciół z całego świata. Żyjących i oddychających tym samym niedotlenionym powietrzem, surfujących po Internecie i znużonych samotnością panującą w sieci. ICQ jest jak sądzę kolejnym krokiem w kieranku integracji komputera z codziennym życiem człowieka. Pora ujawnić szczegóły tego przedsięwzięcia.



Wyobraźmy sobie, że Internet jest takim sobie wirtualnym światkiem, pulsującym życiem, które nadają mu użytkownicy sieci. Najlepiej jest przywołać w tym momencie sceny z filmu „Tron" lub z „Kosiarza umysłów". W sieci panuje ciągły ruch, pakiety użytkowników mijają się, blokują skrzyżowania infostrady, atakują zapory ogniowe itd. Użytkownicy komunikują się jednak głównie z serwerami, ściągając z nich potrzebne informacje. Są pewne wyjątki polegające na ucinaniu sobie pogawędek w IRC, graniu w Mudy i innych metodach integracji międzykulturowej, ale jest to raczej mniejszość. W naszych czasach liczy się przede wszystkim WWW. ICQ odwraca ten schemat. Internet nie musi być schronem dla samotników. Wyobraźmy sobie więc, że zapuszczamy Explorera. W tym momencie chcąc nie chcąc wchodzimy w Sieć. O naszej obecności automatycznie dowiadują się znajomi. Podobnie jak my czekają oni na dogranie się kolejnej strony i podobnie jak my chcą pokonwersować z kimś żywym. Nie ma problemu. Dzięki usłudze firmy Mirabilis możemy ponadto wysyłać pliki i listy w czasie rzeczywistym do użytkowników, którzy aktualnie są w sieci. Fakt, że nie jest to typowe party nie zmienia optymizmu, jaki płynie z jego przesłania. Być może za jakiś czas będziemy mogli zobaczyć naszych ziomków. W tej chwili możemy słyszeć ich głosy.

Program Mirabilis ICQ jest znakomitym dodatkiem, szczególnie dla osób przesiadujących w Internecie długie godziny. Jego sekret polega na komunikacji ze specjalnym serwerem obsługującym dodatkowe połączenia w Internecie. Kiedy w dowolny sposób, w Explorerze bądź Ftp, wchodzimy do sieci, specjalny program wysyła komunikat do serwera firmy Mirabilis, informując o naszej obecności. Podobny komunikat opuszcza nasz komputer, gdy przerywamy połączenie z Internetem. Jest to oczywiście załatwiane automatycznie. Po zalogowaniu serwer wysyła wszystkim naszym znajomym obecnym na Internecie informację o naszym przybyciu. Pocztą zwrotną wysyła nam listę znajomych. W ten sposób cała paczka wie, kto jest aktualnie w sieci. Jedynym warunkiem skorzystania ze wszystkich udogodnień jest zarejestrowanie się na serwerze i utworzenie listy znajomych. Każda z komunikujących się w ten sposób osób musi być zarejestrowana na serwerze ICQ. Odbywa się to dosłownie w mgnieniu oka. Jeśli ktoś z naszych przyjaciół jeszcze nie wie o istnieniu ICQ, to radzę wysłać list z adresem serwera, gdzie może znaleźć cały kram (www.mirabilis.com). Namawiam do propagowania tego znakomitego pomysłu.

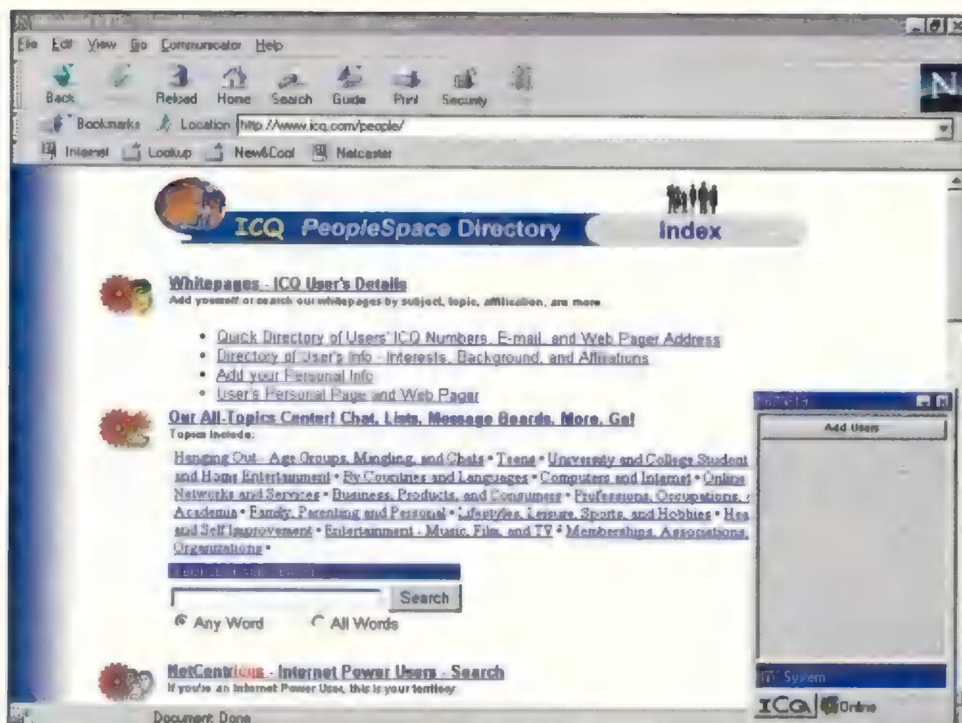
Zanim bardziej szczegółowo omówię opcje programu, chciałbym podsumować jego podstawowe zalety. Przede wszystkim sprawuje on kontrolę nad komunikacją pomiędzy ludźmi w czasie rzeczywistym. Aktualizacja stanu następuje na bieżąco. ICQ obsługuje cały szereg Internetowych aplikacji służących do audio i video konferencji. Są to na przykład pakiety NetMeeting, Internet Phone, VDO Phone. Konfigurując nasz system, możemy stworzyć coś na kształt centrali z kamerą video i telefonem emulowanym przez kartę dźwiękową. Program daje nam zupełną swobodę. ICQ dba o to, byśmy byli w stałym kontakcie z innymi użytkownikami, jego forma zależy wyłącznie od nas. Program sam w sobie jest wyposażony w szereg narzędzi. File Direct służy do transferu plików za pośrednictwem serwera Mirabilis. Chat Direct to po prostu udoskonalona wersja usługi znanej pod nazwą IRC. Program obsługuje wszystkie funkcje typowego IRC bez ograniczeń na liczbę uczestników. Message Direct to wysyłanie krótkich komunikatów podczas nieobecności któregoś z użytkowników. Komunikaty zostają zachowane na serwerze i w momencie gdy użytkownik loguje się w Internecie, może je odczytać. URL Direct służy do wymiany zakładek internetowych. Jeśli chcemy komuś doradzić odwiedziny na ciekawej stronie www, po prostu wysyłamy mu jej adres. Program obsługuje przy tym podstawowe przeglądarki: Internet Explorer i Netscape Navigator. ICQ zapewnia pełną prywatność. Możemy zastrzec nasz adres lub udostępnić go tylko wybranej grupie. Oczywiście to działa w obie strony. Ponadto program pracuje w tle, co znaczy, że nie obciąża innych połączeń, wykorzystując ewentualnie wolne zasoby. Ta imponująca całość gładko integruje się w tle Windowsa i może być w dowolny sposób dopasowywana do indywidualnych potrzeb użytkowników. ICQ jest połączeniem pagera, ftp, emaila i irc.

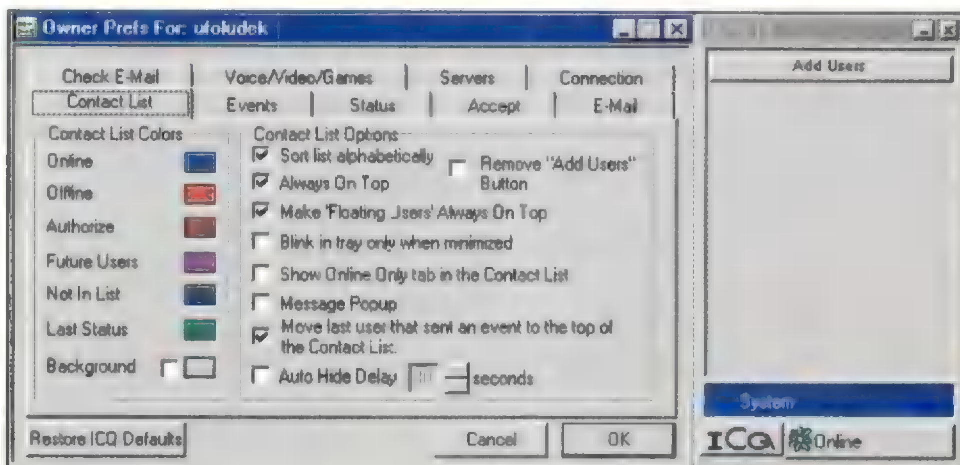


Pierwszym krokiem w pracy z programem Mirabilis ICQ jest zarejestrowanie się na serwerze firmy. W tym celu użytkownik musi być podłączony do Internetu. Rejestracja jest szybka i bezbolesna. Za rękę prowadzi nas seria ekranów. Po podaniu informacji osobistych oraz prywatnego hasła serwer przesyła numer UIN (Universal Internet Number). Swój numer można wysłać znajomym lub na przykład umieścić na własnej stronie www. W tym drugim przypadku Internauci mogą kontaktować się z tobą poprzez serwer ICQ. Hasło jest przeznaczone tylko do użytku osobistego. Używając go logujemy się do sieci a także zmieniamy parametry użytkownika ICQ. Po dokonaniu formalności możemy w pełni korzystać z jego dobrodziejstw. Jak już powiedziałem, loguje on nas automatycznie na serwerze firmowym w momencie, gdy wchodzimy do Internetu za pomocą dowolnego programu. Jeśli nie chcemy za każdym razem poda-

wać hasła, możemy ustawić w pełni automatyczne logowanie. Wszystkie operacje z tym związane będą wykonywane w tle. Jeśli chcemy skonfigurować program lub połączyć się z kimś, wystarczy otworzyć okno ICQ. Zawiera ono listę znajomych uporządkowanych według statusu: na początku ci, którzy są na Internecie (online), spoza listy wysyłający informacje (not in list), osobnicy z listy, ale nieobecni w Internecie (offline) i kilka innych kategorii. Na końcu znajdziemy wirtualnego użytkownika - system, służy on do komunikacji z administratorem systemu. Oczywiście na początku lista znajomych będzie pusta, chyba że ktoś jako pierwszy wyśle c wiadomość. Pora stworzyć listę znajomych, z którymi chcemy utrzymywać kontakt. Przyjrzyjmy się dwóm dolnym przyciskom z okna programu. Online sygnalizuje twój aktualny status. Typ ikonki informuje o tym, czy jesteś na linii, w trybie DND (nie przeszkadzać - don't disturb), jesteś niewidzialny lub aktualnie nie ma cię przy komputerze (away mode). Drugi przycisk to ICQ - dostęp do kwatery dowodzenia programem.

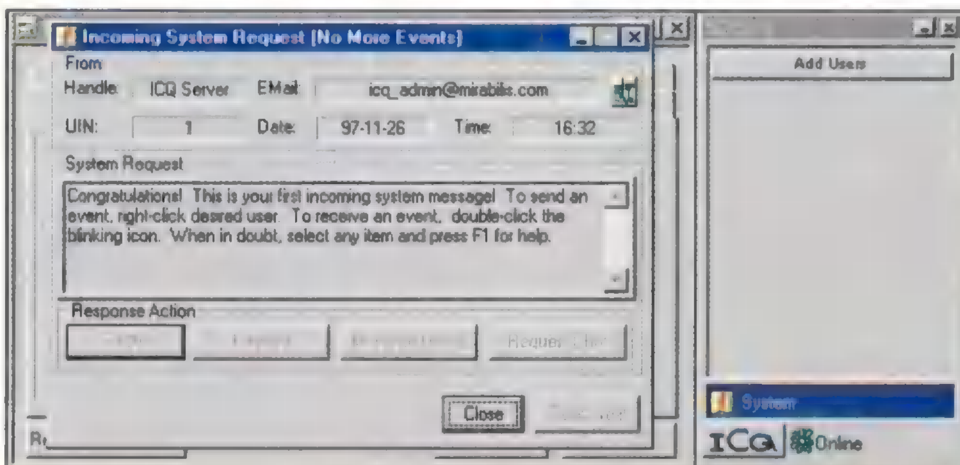
Przy pomocy opcji Search/Add to List utworzymy listę osób. W tym celu musimy znać ich jakieś dane personalne lub numer UIN. Podajemy je i następnie naciskamy Search. Mirabilis może odnaleźć poszukiwaną osobę (komunikat found one or more users). Wówczas Add To List spowoduje dodanie do listy, natomiast Add to Address Book dodanie do książki adresowej.





Książka adresowa jest czymś w rodzaju notatnika służącego do zapisywania adresów na nasz własny użytek. W przypadku braku poszukiwanego użytkownika powinniśmy skontaktować się z nim w inny sposób i spytać, czy przypadkiem nie chciał pozostać anonimowy.

Zakładając, że mamy się z kim komunikować i te osoby pojawiły się na linii, możemy wykorzystać opisywane wcześniej narzędzia. Próbę nawiązania komunikacji z wybraną osobą nazywa się inicjacją zdarzenia (initiate event). Załóżmy, że chcemy zainicjować rozmowę. Każde z pięciu typów zdarzeń wywołujemy, naciskając prawy klawisz myszy na wybranej osobie i wybierając jedną z opcji. Irc kryje się pod Send chat request. Podajemy temat rozmowy (chat reason), naciskamy send i czekamy na łaskawą odpowiedź z drugiej strony. Co się dzieje u odbiorcy? Po otrzymaniu zapytania o rozmowę obok naszego identyfikatora w jego menu programu zapala się ikona symbolizująca IRC. Nawiasem mówiąc w podobny sposób działają również inne usługi, czyli Message Direct, File Direct, Url Direct, Application Request. Użytkownik po drugiej stronie może nam odpowiedzieć (choć wcale nie musi). W tym celu naciska dwukrotnie lewym klawiszem myszy. Accept spowoduje zainicjowanie rozmowy. Don't accept to odpowiedź odmowna. Bardzo przydatna jest możliwość podania przyczyny. Możemy być przecież zajęci, wówczas wybieramy „Sorry I'm busy right now, and cannot respond to your request" lub możemy skontaktować się z nim później „Sorry....but I'll be able to respont to you later". Ewentualnie podajemy własne przyczyny. Jeśli jesteśmy z dala od komputera, program jak troskliwa automatyczna sekretarka wyśle standardowy komunikat. W dość podobnym stylu postępujemy z pozostałymi opcjami programu.



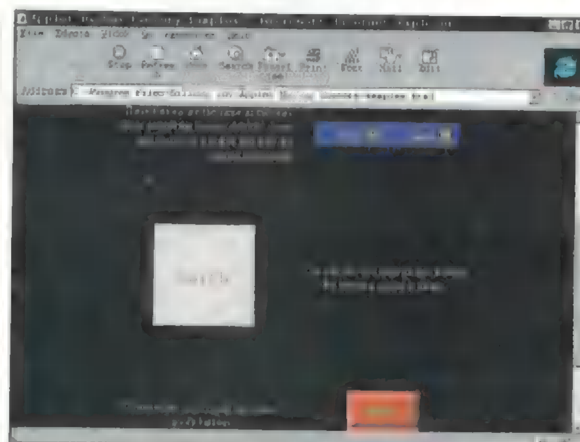
Na koniec kilka słów o bezpieczeństwie i prywatności w sieci. Wiadomo, że różnie to z tym bywa. Z pewnych względów ściśle tajny kontakt przez Internet wydaje się bezpieczniejszy niż rozmowa przez telefon (o ile mamy łącze komutowane). Opcje bezpieczeństwa ustawiamy w Security options. Tryb High Security Level to zabezpieczenie dla użytkowników korzystających z tego samego komputera. Tylko osoba znająca hasło może zalogować się na nasze konto. Ponadto ustawiamy tutaj, czy każdy może nas włączyć do swojej list. My permission required - tylko za naszą zgodą.

Pomysł firmy Mirabilis jest genialny i nowatorski. Jeśli dojdzie do upowszechnienia tego systemu, czego mu szczerze życzę, to stanie się on podstawą komunikacji pomiędzy użytkownikami Internetu.

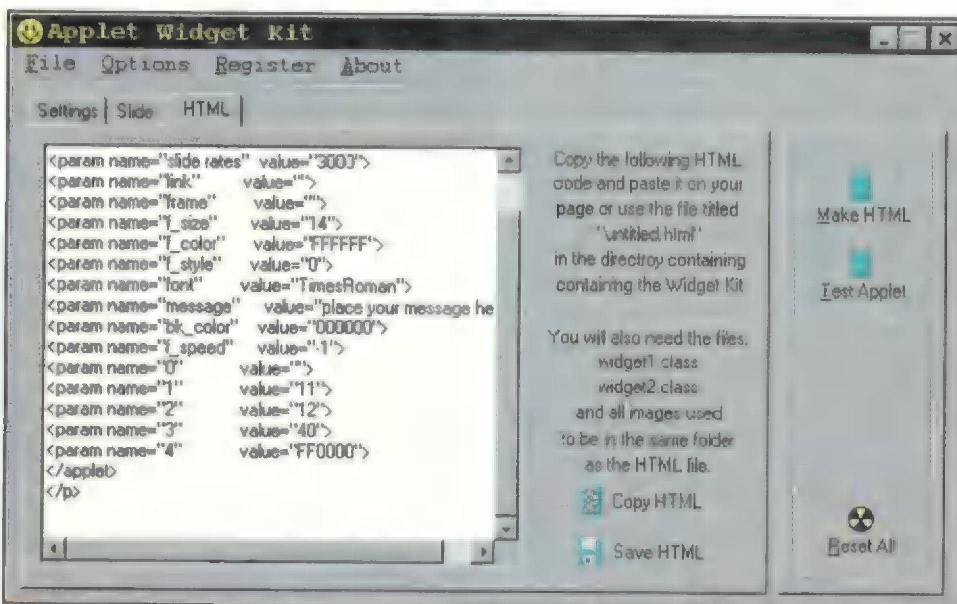
Nazwa:	Mirabilis ICQ
Autor:	Mirabilis
Kontakt:	mirabilis@aol.com
System:	Windows, Internet
Rejestracja:	mirabilis@aol.com

Aplety Javy na miejscu proszę

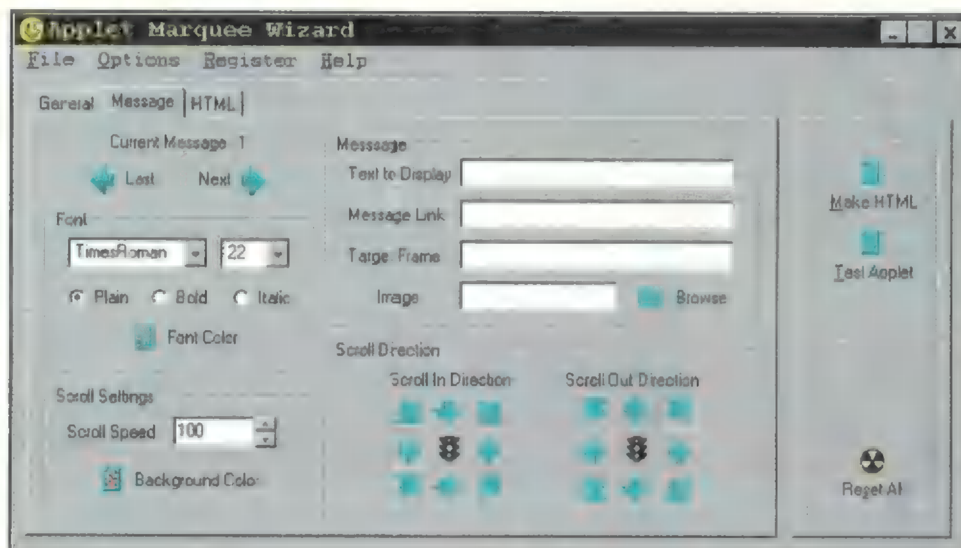
Hasło „aplet Javy" wywołuje w użytkownikach sieci Internet rozmaite uczucia. Jedni darzą je nabożną czcią, wyobrażając sobie Bóg jeden wie co, inni zaś traktują aplety jako stały element dekoracyjny stron WWW. Oczywiście są również biegli programiści, dla których Java jest po prostu narzędziem pracy - ale nie dla nich jest ten artykuł. Pozostałych zapraszam do wspólnej zabawy z apletami Javy. Java jest oczywiście językiem programowania, a tzw. aplety to programiki uruchamiane na przykład przez przeglądarkę internetową. Producent tego języka - firma Sun Microsystems wiązała z nim wielkie nadzieje.



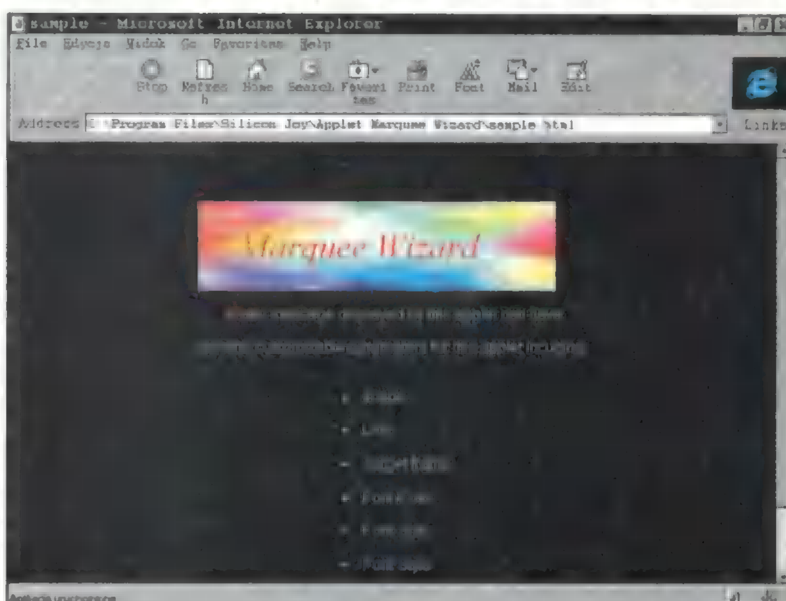
Pomysł był naprawdę przełomowy. Internet jako sieć przekraczająca bariery komunikacyjne, oceany i temu podobne, powinna być niezależna od sprzętu. To znaczy użytkownicy Psiona, Peceta lub Maca powinni mieć te same możliwości, ten sam język, którym posługiwałyby się wszystkie platformy sprzętowe. Coś jak komputerowe esperanto. Przed nastaniem globalnej wioski każdy z komputerów mówił innym językiem. Co więcej - każdy z języków programowania posiadał wiele odmian i kompilatorów. Esperanto - Java załatwiła wszystkie problemy, gdyż jest uniwersalna i niezależna od sprzętu, jaki posiadamy. Aplety przechowują programy w postaci kodu wirtualnego, który jest następnie odpowiednio tłumaczony na kod procesora. Dzięki temu ten sam kod wirtualny przesłany przez Internet będzie działał na procesorach Motoroli i Intela. Ceną takiej uniwersalności jest poważne ograniczenie szybkości działania programu. Program napisany w Javie jest około 10 krotnie wolniejszy od tego samego programu napisanego C++ (nawiasem mówiąc, między C++ a Javą jest tak niewielka różnica, że programiści biegli w tym pierwszym języku opanują Javę w ciągu kilku dni). Niezależnie od fanfar za uniwersalność Java otrzymała również karniaki za niespełnione marzenia. Dziś już wiadomo, że Java nie jest tym, czym miała się stać, a miała być czymś takim w Internecie, jak Windows na pececie. Sun z pełną wiarą w swoją misję napisał nawet przeglądarkę HotJava w całości skompilowaną w Javie. Szczerze mówiąc jak dotąd niewiele widziałem „poważnych" apletów Javy - chociaż faktem jest, że można w niej napisać nawet program księgowy. Mimo pewnych wad Java jest bardzo chętnie wykorzystywana w roli wodotrysku na stronach WWW. Pozwala ona bowiem na tworzenie w pełni multimedialnych stron zawierających elementy graficzne, muzyczne i video. Takie bajery nie podnoszą wprawdzie szybkości działania i nie wzbogacają strony merytorycznej, ale jeśli ktoś ma szybki komputer i odpowiednie łącze, to żaden problem. Strony ożywają, poruszają się i czasami ma się wrażenie, że cierpią na lekką hiperaktywność. Ponieważ Internauci mają niewiele czasu na takie rozrywki jak sen i programowanie, lubią jak ktoś lub coś ich wyręcza. Żaden problem - John Doerfler napisał trzy programiki do tworzenia aplecików Javy. Za ich pomocą możemy fabrykować karzełki wśród apletów. Ale za to jakie karzełki! Applet Button Factory to pierwszy spośród opisywanych programów. Służy on do tworzenia przycisków - wodotrysków napisanych w Javie, bez potrzeby wstukania jednej linijki kodu. Przyciskiem nazwać można wszystko to, co po naciśnięciu zmienia kolor, uśmiecha się lub zmienia kształt. Nasza rola ogranicza się do wybrania odpowiednich parametrów i obrazków. Program sam wygeneruje odpowiedni fragment kodu HTML, który możemy wstawić w swoim dokumencie. Okno General zawiera ogólne parametry dotyczące przycisku. Button Width/Height to szerokość i wysokość przycisku, czyli po prostu wymiary okna, w którym chcemy się zmieścić. Page Title - program tworzy dokument html o tym właśnie tytule niezależnie od tego czy będziemy testowali działanie apletu w przeglądarce. Border Thickness - tutaj ustawiamy grubość ramki przycisku w pikselach. Ramka jest liczona od zewnątrz do środka, tak że niezależnie od jej grubości nie przekroczymy założonej wielkości przycisku. Border Color Change - ustala kolory kolejnych ramek. Kolory stają się coraz jaśniejsze w miarę zbliżania się do środka przycisku. Dzięki odpowiednim ustawieniom tych parametrów otrzymujemy wrażenie plastycznego przycisku. Jeśli na przykład ustawimy grubość ramki na 15 warstw, to otrzymamy dość zaokrąglony przycisk. Ogólne trójwymiarowe wrażenie zależy oczywiście od tego, jaki jest stosunek ramki do wielkości przycisku. W Button Motion Style wybieramy, w jaki sposób mają być animowane nasze przyciski. Mamy do wyboru: naciśnięcie przycisku gdy kursor myszki porusza się nad nim lub gdy celowo na niego klikniemy. Spacing określa odległości pomiędzy napisami, ramką przycisku i obrazkiem znajdującym się w nim. Ustawienie parametru na 1 sprawi, że elementy te będą się znajdować blisko siebie. Dzieła dokańczamy w opcji Text. Tutaj definiujemy poszczególne przyciski (ich ilość zdefiniowaliśmy wcześniej w Number of Buttons). W Font i Font Size ustawiamy parametry tekstu wpisanego w przycisk. Font Color to kolor podstawowy tekstu, zmieniający się na Font Click_Color, gdy klikniemy lub w inny sposób podświetlimy nasz przycisk. Align Text and Image - ustawiamy centrowanie lub przysuwanie do lewej lub prawej tekst i grafiki wewnątrz przycisku. Last i Next służą do przewijania pomiędzy ustawieniami specyficznymi dla poszczególnych przycisków. Button Link definiuje połączenie sieciowe uaktywniane w momencie naciśnięcia przycisku. Button Label to tekst wyświetlany wewnątrz przycisku.





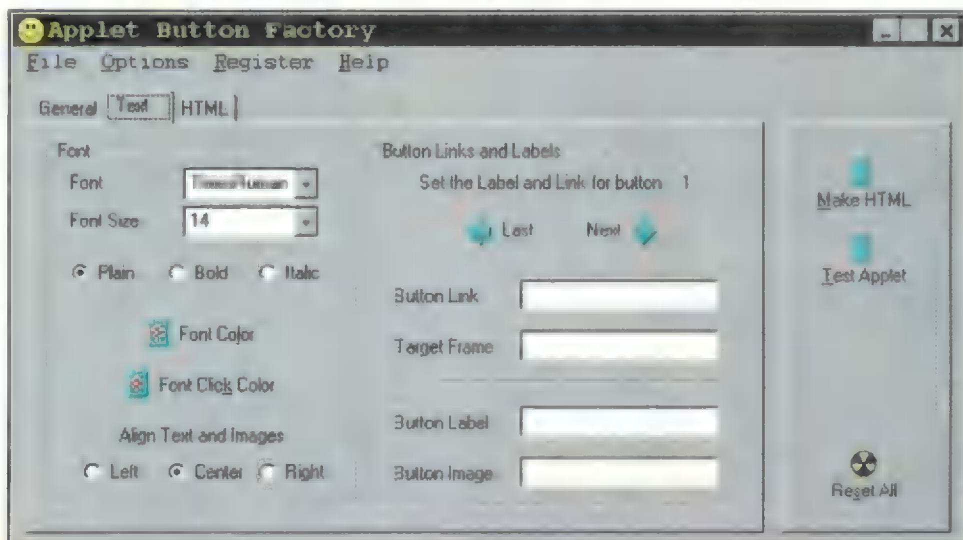


Ostatnie ustawienie to Button Image - dokładna ścieżka dyskowa prowadząca do pliku graficznego typu gif lub jpeg. Odpowiednio modyfikując ustawienia przycisków, otrzymać możemy ich dowolną ilość. Funkcja Make Html wygeneruje w odpowiednim oknie kod wirtualny, który następnie należy wstawić do swojego dokumentu. Powinno działać, jeśli tylko posiadamy bibliotekę Javy o nazwie button class. Applet Marquee Wizard jest programikiem o wyglądzie pozornie podobnym do Button Wizarda. Rzeczywiście sposób komunikacji jest identyczny. W oknie Html znajdziemy wygenerowany kod, gotowy do wstawienia w dokumencie. Zastosowanie Wizarda jest nieco inne. Tworzy on tzw. Bannery - okienka prezentacyjno - rekreacyjne. Takie okienko działa tylko w jedną stronę - prezentuje obrazki i teksty użytkowników, natomiast jest zupełnie niewrażliwe na stymulację myszą. Bannery nadają się do tworzenia reklamówek firm lub produktów umieszczanych zazwyczaj na początku lub końcu dokumentu. Ale nie tylko, ponieważ w ten sam sposób wykreować możemy bardzo zgrabne loga stron. W okienku umieszczamy obrazek i dowolny tekst, skrolowane w całkowicie dowolną stronę. Wygląda to dosyć ładnie, o czym przekonujemy się, wgrywając przykład dołączony do programu (tylko czemu uruchamianie kompilacji apletu trwa tak długo?). Zacznijmy od opcji General. Width i Height to oczywiście wymiary prostokątnego okna zawierającego banner. Messages zawiera ilość wyświetlanych komunikatów. Są one rzutowane w podanej sekwencji. Dodatkowo Frame Rate określa odstęp czasowy pomiędzy kolejnymi klatkami. Standardowe ustawienie to 40 milisekund, co w przybliżeniu odpowiada kinowemu migotaniu obrazu. Align Applet zawiera położenie apletu na stronie: możemy go wyśrodkować, przesunąć do lewej lub prawej strony. Tyle, jeśli chodzi o opcje ogólne. Reszta w Message. Każdy z definiowanych komunikatów może się składać z obrazka oraz tekstu. Oczywiście żaden z tych elementów nie jest wymagany - w najgorszym wypadku otrzymamy pusty ekran. Okienko Text to Display zawiera tekst, który ma być wyświetlany wraz z obrazkiem, którego namiary podajemy w Image. Dodatkowo każdemu komunikatowi przypisać możemy adres URL, kliknięcie na nim spowoduje przeniesienie się w podane miejsce. Szczególnie atrakcyjne jest to, że w trakcie wyświetlania zmienia się docelowe miejsce. Ostatnim zabiegiem jest ustawienie Scroll Direction. Banner ma to do siebie, że lubi się poruszać. W Scroll in Direction wybieramy strzałkę symbolizującą kierunek, z którego pojawi się komunikat, zaś w Scroll out Direction kierunek, w którym komunikat opuszcza ramkę. Zestawiając kilka komunikatów i obrazków, można osiągnąć całkiem efektowne wodotryski. W celu sprawdzenia klikamy na Test Aplet, co spowoduje wgranie się naszej ulubionej przeglądarki i uruchomienie apletu. Applet Widget Kit to ostatni z prezentowanej serii. W odróżnieniu od dwóch poprzednich jest to narzędzie do tworzenia realistycznych morfingów (o ile morfing można nazwać realistycznym). Biblioteki widget1 i widget2 są niezbędne do odpalenia tak przygotowanych apletów. Sprawa jest prosta. Wybieramy obrazek i typ przekształcenia, zaś programik wykonuje całą resztę. Efekt można śmiało określić mianem dziwnego. Wyobraźmy sobie, że nasz gif umieszczono pod taflą wody, na którą spada kropla wywołująca koncentryczne fale. Swego czasu niezwykle popularny był program pokazujący zakręcone animacje, przypominające miksowane fraktale. To jest właśnie coś w tym stylu. Ręczę, że przyozdobiona w ten sposób witryna mile zachęci przygodnego Internautę. Opcję Settings można pominąć, gdyż jest analogiczna do poprzednich programów. Może za wyjątkiem Applet Scrolling Text gdzie podajemy tekst, który ma być non stop skrolowany w zadanym kierunku. W Slide znajdziemy to, co nas będzie najbardziej interesowało. W Browse wybieramy interesujący nas obrazek, natomiast w Visual Effect efekt morfingu spośród kilkunastu o egzotycznie brzmiących nazwach. Każda prezentacja składa się z zadanej ilości slajdów. Pamiętajmy, że większe ilości obciążają docelowy komputer. Efekty uzyskiwane za pomocą pakietu są naprawdę rewelacyjne i co ważniejsze, nie wymagają znajomości Javy. Istotną zaletą animacji uzyskanych tą drogą jest krótki czas przesyłania informacji. Wystarczy bowiem przesłać obrazek i typ efektu, by komputer klienta mógł wygenerować całą resztę. Wersja zarejestrowana jednego z trzech programów pozwala na tworzenie apletów działających w sieci (wersja shareware tylko w trybie off-line).



DeMescalito

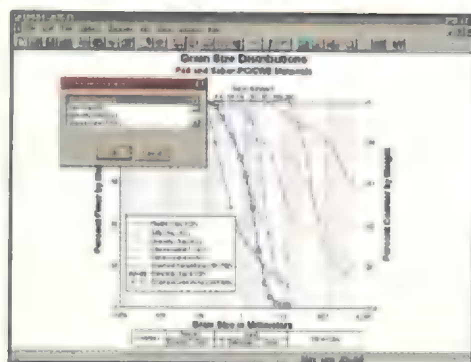
Nazwa:	Java Applet
Autor:	Sunsite Inc.
Kontakt:	compuserve 103.240.23.28
System:	Windows
Rejestracja:	kontakt



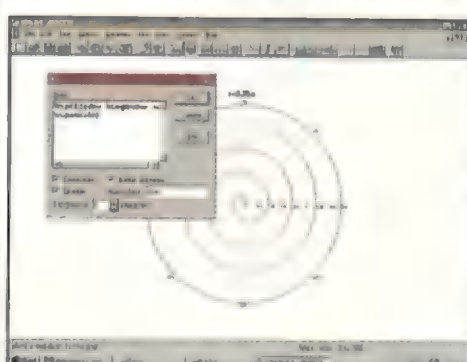
Kiedy fakty nie pasują do teorii...

Zadaniem nauki jest tworzenie takich teorii, które możliwie najwierniej opisują zaobserwowane w praktyce zjawiska, jednak niekiedy zachodzi potrzeba odwrócenia problemu do góry nogami i opracowania metod dopasowywania wyników doświadczalnych do jakiegoś modelu teoretycznego. Często spotykanym przypadkiem takiego działania jest aproksymacja wykresów wartości danych eksperymentalnych za pomocą funkcji matematycznych (na przykład metodą regresji). Oczywiście w epoce komputerów badacz nie musi tego robić ręcznie - dużo wygodniej posłużyć się odpowiednim programem.

Jednym z takich programów jest DPLOT, który wyróżnia się wysoką precyzją idącą w parze z funkcjonalnym i przejrzystym interfejsem. Dodatkowo oferuje znacznie więcej niż tylko dopasowywanie krzywych. Po zainstalowaniu i pierwszym uruchomieniu mamy okazję obejrzeć serię przykładowych dokumentów stworzonych za pomocą aplikacji. Od razu rzuca się w oczy wysoki poziom edytorski i czytelność rysunków - są one znakomicie opisane, zaopatrzone w legendę, wykorzystują wiele kolorów



- nic dziwnego, DPLOT pomyślano bowiem jako narzędzie do tworzenia wydruków tego typu ilustracji. Świadczy o tym rozbudowana grupa opcji związanych z nanoszeniem wspomnianych oznaczeń tekstowych i kolorystycznych oraz przenoszeniem uzyskanych obrazów na drukarkę. Bardzo interesująco prezentują się także możliwości programu w zakresie wymiany danych i współpracy z innymi aplikacjami działającymi w Windows (a nawet w DOSie). Szczególnie bliski związek ma DPLOT z Excelem (dołączono nawet specjalne demo ilustrujące tą współpracę), jednak może też współdziałać z innymi aplikacjami (patrz opcja Insert Link). Podstawową funkcją jest jednak opracowywanie danych doświadczalnych. Możemy wczytać je z gotowego zbioru, podłączyć digitizer lub wpisywać ręcznie (Edit Data). Kiedy już podamy wszystkie wartości (pary współrzędnych), program wyświetli uzyskany na ich podstawie wykres. Teraz możemy wygenerować funkcję aproksymującą (wielomian o podanym stopniu), funkcję pochodnej, całki, histogram, szybką transformatę Fouriera, złożyć kilka wykresów oraz dokonać wielu innych operacji na pojedynczym wykresie lub całej grupie. Za każdym razem program automatycznie wyświetla krzywą uzyskaną w wyniku zacrdynowanego przekształcenia, dzięki czemu możemy natychmiast ocenić na przykład dokładność aproksymacji (program wyświetla również współczynnik korelacji). Warto wspomnieć, że użytkownik może ręcznie wyskalować osie układu współrzędnych a nawet wybrać podziałkę logarytmiczną lub układ współrzędnych biegunowych. Osobna grupa opcji przeznaczona jest do obliczeń statystycznych. Na pewno przydadzą się takie opcje jak aproksymacja dowolnej wartości na podstawie wpisanych danych doświadczalnych, skanowanie kolejnych punktów kontrolnych na krzywej (zarówno tej uzyskanej w wyniku doświadczenia, jak i modelu matematycznego) oraz wyliczanie punktów charakterystycznych takich jak lokalne ekstrema. W ogóle mogę stwierdzić, że program dysponuje ogromnym potencjałem możliwości, których zbadanie wymaga czasu i przejrzenia dokumentacji (ta ostatnia dostępna jest w postaci helpa). Interesującą opcją jest chociażby

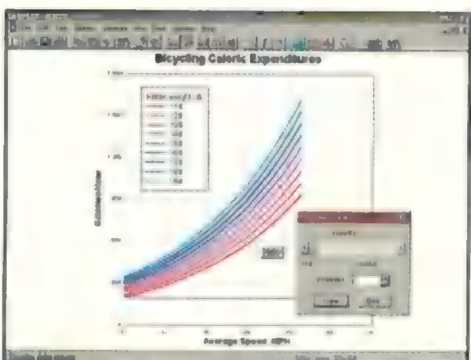


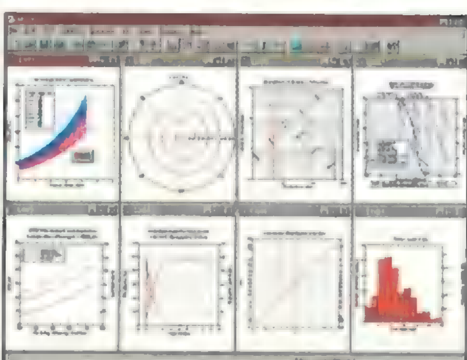
Edit Data Points

	X	Y
0002	8.5	204
0003	9	213.6
0004	9.5	223.6
0005	10	234.2
0006	10.5	245.2
0007	11	256.8
0008	11.5	268.9
0009	12	281.5
0010	12.5	294.8
0011	13	308.7
0012	13.5	323.3
0013	14	338.5
0014	14.5	354.4
0015	15	371.1
0016	15.5	388.6
0017	16	407
0018	16.5	426.1
0019	17	446.2

Processing Data, która automatyzuje pewne czynności, przyjmując z góry określone założenia (ustala format i typ danych wejściowych, dobiera odpowiednią podziałkę i układ współrzędnych i tym podobne). Jeżeli dokonujemy standardowych obliczeń uwzględnionych w programie (na przykład badanie przyspieszeń), może nam to zaoszczędzić wiele pracy. Sądzę, że przydatność DPLOTA powinni przede wszystkim docenić naukowcy oraz studenci opracowujący wyniki badań laboratoryjnych. Gwarantuję, że program wydatnie ułatwi im życie, zastępując żmudne obliczenia na papierze. Być może nie potrafi wszystkiego, ale na pewno bardzo wiele.

Basal

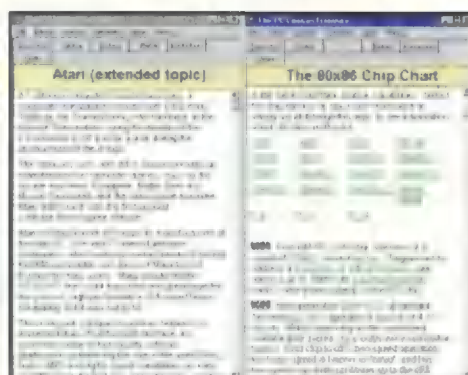




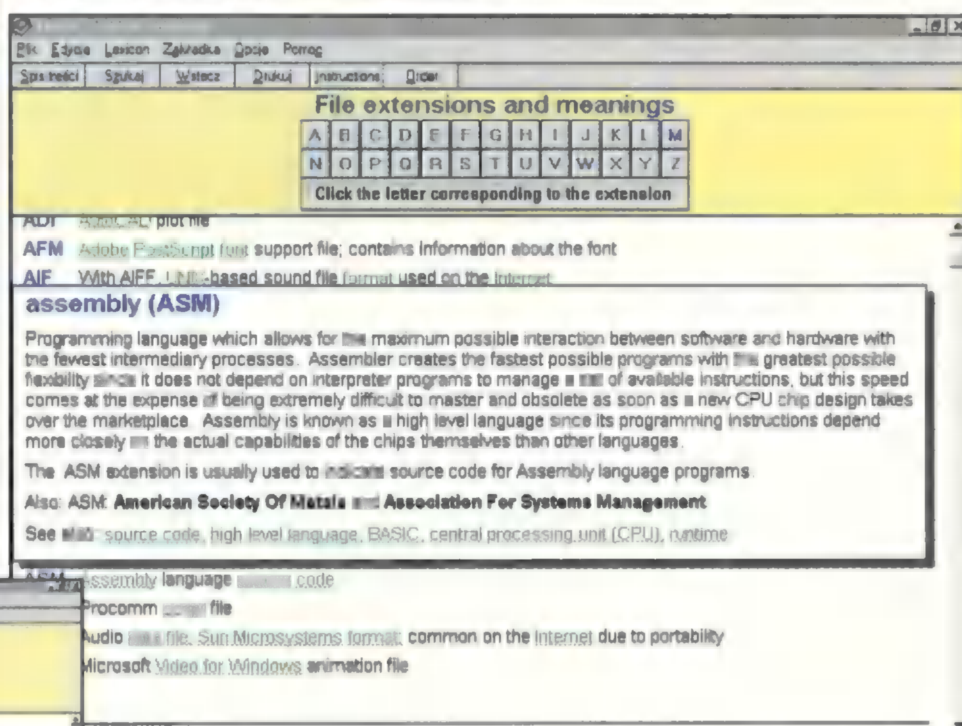
Nazwa: DPLOT
Autor: USAE Waterways Experiment Station
Kontakt: hyded@ex1.wes.army.mil
System: Windows 95
Rejestracja: freeware

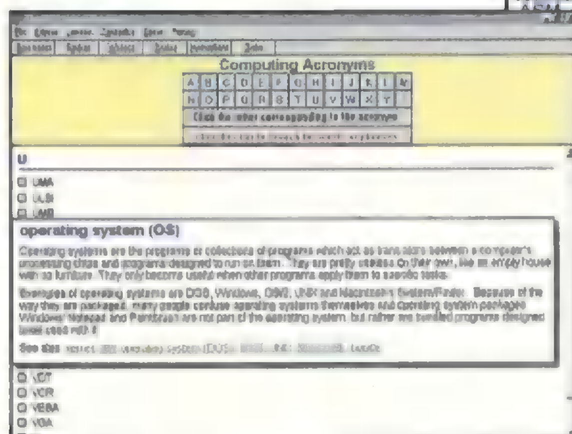
Mały objaśniacz terminów

Terminologia komputerowa wraz z rozwojem i powstawaniem nowych technologii wciąż się bogaci o nowe wyrażenia i zwroty. Chyba żaden język nie może się poszczycić takim tempem rozwoju jak szeroko pojęty język techniczny. Najbardziej poszkodowanymi są chyba sami użytkownicy komputerów, którzy są zmuszeni do ciągłego uzupełniania swojej wiedzy, aby być na bieżąco z nowinkami technicznymi i nie zbłądzić w morzu informacji.

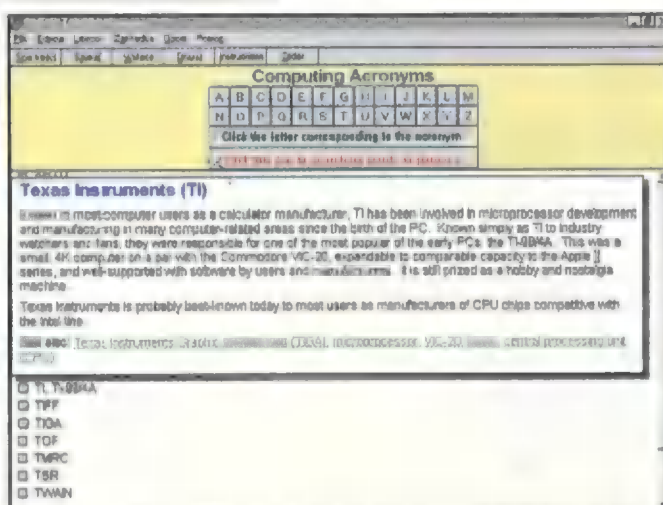


Program o wiele mówiącej nazwie PC Lexicon może okazać się deską ratunku dla tych, którzy pozbawieni są umiejętności wchłaniania do głowy wszystkich nowych określeń i raczej nie są najlepszymi pretendentami do tytułu „chodząca encyklopedia". W gruncie rzeczy powyższy programik będzie użyteczny dla każdego użytkownika komputerów, począwszy od tych świeżo upieczonych a skończywszy na profesjonalistach zajmujących się informatyką zawodowo. PC Lexicon jest komputerową publikacją, która zawiera w sobie wyjaśnienia ponad 3000 zwrotów, wyrażeń czy określeń, które w jakikolwiek sposób związane są z programowaniem, systemami, sprzętem i całą resztą tego typu „gadżetów". Tutaj znajdziecie wyjaśnienie najbardziej enigmatycznych określeń takich jak „plik wsadowy" czy „flash BIOS". Cały program jest skonstruowany w formie pliku pomocy dla Windows, tak





więc jego obsługa nie powinna nikomu sprawiać żadnych kłopotów. Tematycznie jest on podzielony na kilka działów, które nawzajem się uzupełniają, a wiele zwrotów znajdziemy jednocześnie we wszystkich sekcjach programu. Niektóre definicje mają formę bardzo zwięzłych i krótkich notek, dotyczy to w szczególności określeń, które można już nazwać archaizmami. Autorzy oczywiście skupili się na wyjaśnianiu nowszej terminologii, której część informacyjna jest znacznie bardziej rozbudowana i zawiera więcej szczegółowych wiadomości. Niektóre z określeń mają etykietkę „extended topic" czyli warto by było również zajrzeć do jakiejś fachowej książki, jeśli chcemy dowiedzieć się więcej na dany temat. Chyba raczej trudno by było autorom umieścić w programie całą historię firmy IBM czy ATARI, a takie hasła również można wyszperać w leksykonie. Tak więc nie gańmy autorów za to, że wyjaśnienia niektórych wyrażeń są przedstawione w sposób uproszczony i „po łebkach". Dzięki temu tematyka jaką obejmuje Lexicon jest bardzo rozbudowana i znajdziemy tutaj zarówno charakterystykę poszczególnych generacji komputerów czy języków programowania jak i wyjaśnienia tajemniczych rozszerzeń plików.



Myślę, że ten prosty programik powinien na stałe zagościć na każdym twardzielu, gdyż nigdy nie wiadomo, kiedy może się przydać. Ci, co do tej pory sądzili, że żadne hasło nie jest im obce, mogą poczuć się nieco sfrustrowani, gdy zobaczą przed sobą bardzo długą listę zagadkowych wyrażeń. Niestety program ma jedną podstawową wadę, która wcale nie wynika z błędu autorów, którzy raczej nie byli tego świadomi. Otóż wszystkie hasła i ich definicję są w języku angielskim i w dodatku dominuje tutaj jego techniczna odmiana, znacznie różniąca się od tej, która jest nauczana w szkołach i na kursach językowych. Jednak gdy weźmiemy pod uwagę fakt, że większość użytkowników komputerów posługuje się techniczną odmianą języka angielskiego, to ta niedogodność jakby nieco przygasa. Tak więc pozostaje mi polecić program wszystkim użytkownikom, którzy mają dość sięgania po przeróżne mądre woluminy, tylko po to aby np. dowiedzieć się, że plik o rozszerzeniu .arj to plik skompresowany. Skorzystanie z PC Lexicon pozwoli na zaoszczędzenie czasu i nerwów (nie mówiąc już o pieniądzach).

Xanthia

Nazwa:	PC Lexicon
Autor:	Dynamic Living Media
Kontakt:	http://www.revenue.com
System:	Windows 3.1 lub Windows 95
Rejestracja:	freeware

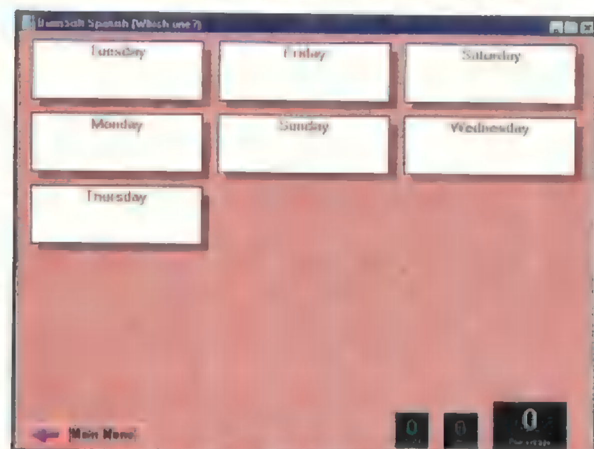
Buenas tardes senorita

Chyba każdy, kto ma jakąkolwiek styczność z komputerami, słyszał o programach wspomagających naukę języków obcych. Na rynku jest ich całe mnóstwo. Każdy charakteryzuje się dużym zróżnicowaniem, bowiem często bazują one na odmiennych metodach nauczania. Niektóre z nich w pełni korzystają z mulimedialnych możliwości komputera, a inne opierają sie na mniej wymyślnych i prostszych sposobach. Do tej drugiej grupy można zakwalifikować program BuenSoft Spanish, który ma za zadanie jedynie wspomóc naukę hiszpańskich słówek i wyrażeń. Program został stworzony przez Amerykanina, który zapewne chciał w tani i prosty sposób ułatwić swoim rodakom naukę hiszpańskiego. Jednak jeśli ktoś czuje się na siłach uczyć hiszpańskich słówek z poziomu języka angielskiego, to oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie.

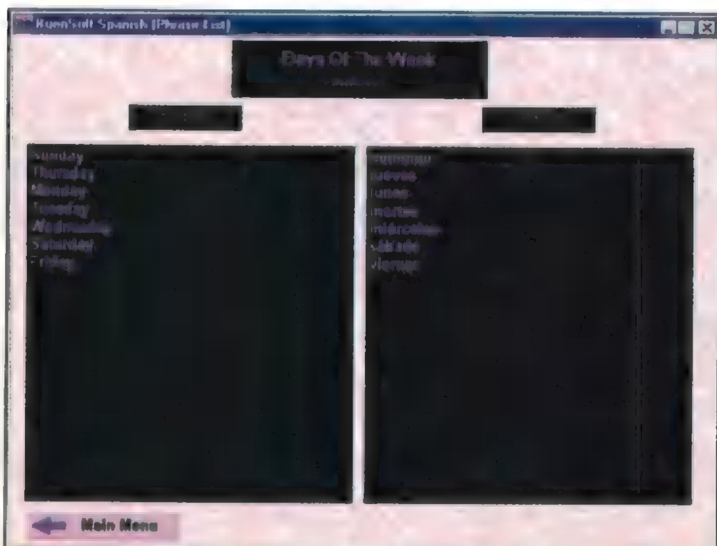
Aby rozpocząć zabawę (tak nie pomyliłam się, bo ten rodzaj nauki można z czystym sumieniem nazwać zabawą), musimy najpierw wybrać tematykę zwrotów, które chcielibyśmy sobie przyswoić. W wersji shareware jest tylko pięć grup tematycznych (nazwy miesięcy, dni tygodnia, liczby, podstawowe wyrażenia i zwroty hiszpańskie), co pozwala tylko na małe wypróbowanie możliwości programu. Gdy podejmiemy pierwszą decyzję, możemy przystąpić już do właściwej zabawy, która zaczyna się od zaznajomienia się z hiszpańskimi słówkami z wybranej grupy. Po lewej stronie ekranu wyświetlone są angielskie zwroty, a po prawej ich hiszpańskie odpowiedniki. Gdy wskażemy na jeden z nich, usłyszymy ciepły głos rodowitego Hiszpana, który zaprezentuje nam poprawną wymowę słówka. Jeśli stwierdzimy, że nasz umysł jako tako przyswoił sobie określoną grupę wyrazów, możemy przystąpić do weryfikacji i utrwalania świeżo zdobytej wiedzy poprzez rozwiązywanie zróżnicowanych ćwiczeń. Program udostępnia nam siedem

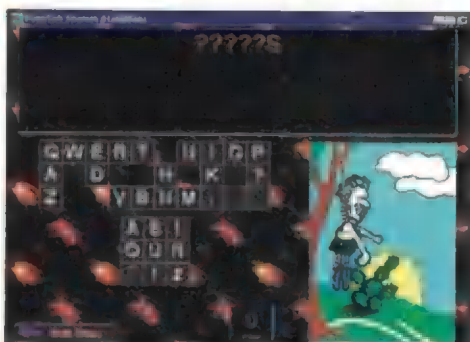


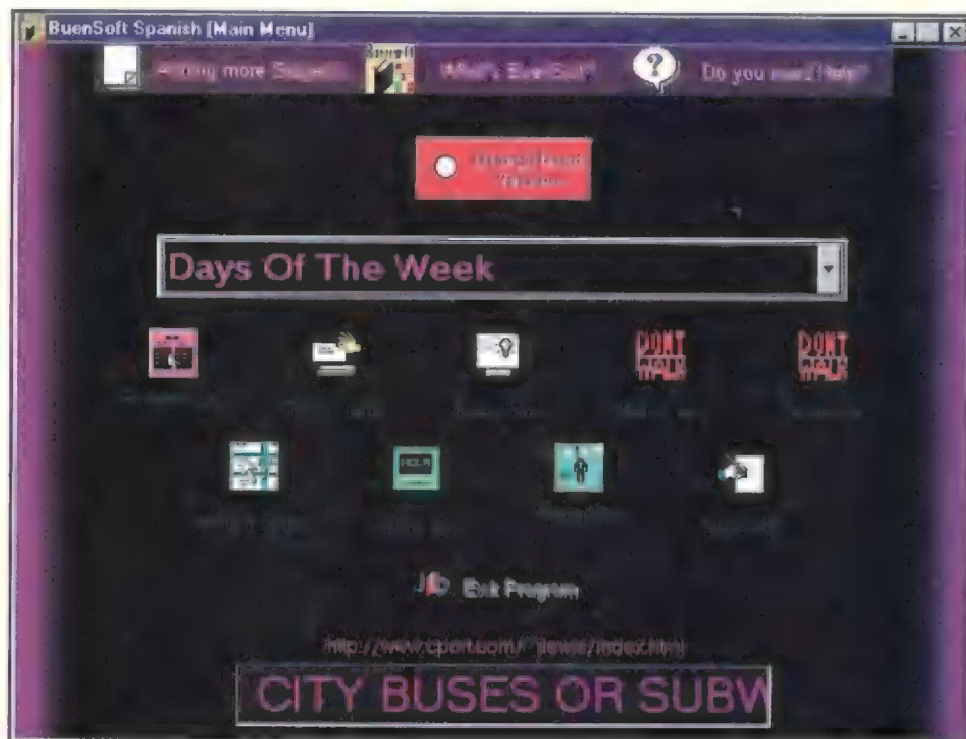
zadań, które uczą, wykorzystując zasady niektórych popularnych i znanych zabaw. Ważne jest, aby wykonywać ćwiczenia w takiej kolejności, w jakiej są one rozmieszczone na ekranie, gdyż z każdym kolejnym ćwiczeniem poziom trudności jest odpowiednio wyższy. Pierwszym zadaniem, jakie na nas czeka, jest ćwiczenie naszego rozumienienia ze słuchu. Znów usłyszymy miły głos i na podstawie hiszpańskiej wypowiedzi musimy wskazać na ekranie jej angielski odpowiednik. Ćwiczenie jest kontynuowane dopóki nie zrozumiemy i bezbłędnie nie wskażemy wszystkich wyrażeń. Każda poprawna odpowiedź jest nagradzana entuzjastycznym komentarzem „very good!" lub „cool!", który ma nas zdopingować do dalszych sukcesów. Złe rozwiązanie również wywołuje u „publiki" reakcję, którą można określić jako przeciągłe i żałosne „Ooo ooo". Kolejne zadanie polega na odpowiednim dopasowaniu hiszpańskiego i angielskiego słówka. Wykonujemy to poprzez stopniowe odkrywanie kart, na których z drugiej strony znajdują się wyrażenia. Na raz możemy odwrócić dwie karty, jeśli zwroty na nich będą sobie odpowiadały, otrzymujemy parę punktów i dalej szukamy „słownych bliźniaków", aż każdy wyraz będzie miał swoją parę. Następnej zabawy chyba nie muszę tłumaczyć, gdyż nazwa Scrable powinna wyjaśnić wszystko. Niewtajemniczonym zdradzę, że chodzi tu o ułożenie ze zbioru rozsypanych literek odpowiedniego słowa, oczywiście w tym wypadku hiszpańskiego. Jeśli w powyższych zadaniach odnotowujemy już pewne sukcesy, możemy zabrać się do tych, które należą do grupy o nieco trudniejszym poziomie. Ich głównym przeznaczeniem jest wyćwiczenie i udoskonalenie zdolności w dziedzinie pisemnego wysławiania się po hiszpańsku. Tutaj już musimy pamiętać o odpowiedniej pisowni, która niestety różni się nieco od wymowy. Ale co to dla nas, po kilku próbach żaden wyraz nie będzie już nam straszny. Ćwicząc tę umiejętność, będziemy mieli okazję zetknąć się z zabawą, która znana jest u nas pod nazwą „wisielec" lub „szubienica". Tym, którzy na wszystkich szkolnych lekcjach uważnie słuchają (słuchali) belfrów i nie są obeznani z zasadami jakichś tam „statków" czy „kółek i krzyżyków", wyjaśnię w skrócie, że jest to taki daleki krewny teleturnieju „koło fortuny". Musimy odgadnąć wyraz, który ukryty jest pod znakami zapytania, poprzez wymienianie wybranych liter alfabetu. Jeśli zagadkowy wyraz zawiera daną literę, odpowiedni znak zapytania zostanie odkryty. Zabawa trwa dopóki nie odgadniemy wszystkich liter, ale w przeciwieństwie do „koła fortuny" za każdą błędną odpowiedź na ekranie rysowane są kolejne elementy szubienicy i wisielca. W zabawie możemy popełnić maksymalnie siedem błędów, jeśli przekroczymy tę granicę, sympatyczny, rysunkowy



Anicento z jęzorem na wierzchu zadynda na gałęzi i usłyszymy głosy zawiedzionej publiki. Gdy już wreszcie przestaniemy uśmiercać Anicento poprzez poprawne odpowiedzi, możemy przystąpić do małego egzaminu, który sprawdzi czy nauka nie poszła w las. Jeśli wynik będzie zadowalający nie pozostaje nam nic innego, aby zabrać się za kolejną grupkę słówek i zacząć całą zabawę od początku. Wersja shareware niestety nie wystarczy na długo i wkrótce skończą się tematy do nauki. Wyłożenie pieniążków z portfela będzie się równało z otrzymaniem pełnej, niczym nie ograniczonej wersji i będziemy mogli bez reszty zagłębić się w hiszpańskim słowotwórstwie. Jeśli ktoś uczy się tegoż języka, a zna angielski, powyższy program będzie stanowił wspaniałą pomoc w przyswajaniu słówek. Chyba nikomu nie trzeba tłumaczyć, że zanim za-







czynie się tworzyć skomplikowane i rozbudowane sentencje w obcym języku, najpierw należy zacząć od wkuwania podstawowych zwrotów. Właśnie do takiego zadania został stworzony BuenSoft Spanish, który jest szalenie prostym programem, ale jakże użytecznym i praktycznym. Poprzez przyjemną i prostą zabawę można naprawdę się wiele nauczyć, a tomiska słownika można z powodzeniem zastąpić BuenSoft'em, który pozwoli Wam bezboleśnie przyswoić nawet najbardziej pokręcone i dziwaczne wyrazy. Spodziewam się, że po kilku przyjemnych spotkaniach z programem będziecie rzucać „hiszpanizmami" na lewo i prawo niczym rodowity mieszkaniec gorącej ziemi hiszpańskiej, wprawiając w zdumienie swoich przyjaciół. Do pełni szczęścia jeszcze tylko brakuje małej eskapady na półwysep Iberyjski, by popisać się przed jego mieszkańcami swoją znajomością języka.

Xanthie

Nazwa:	BuenSoft Spanish
Autor:	Jesse Lizama
Kontakt:	Jesse Lizama P.O. Box 545 Lyle, WA 98635
System:	Windows 3.1 lub Windows 95
Rejestracja:	29.99 $

Panie, jak daleko do... ?

Podróże, piękna rzecz. Któż nie chciałby czasem zostawić wszystkiego w diabły i gdzieś wyjechać na jakieś Karaiby czy Hawaje. W większości przypadków taka nagła zmiana miejsca pobytu pozostaje jedynie niedościgniętym marzeniem, które w konfrontacji z rzeczywistością rozmywa się i znika w szarej codzienności. Jednak warto czasem nieco popuszczać wodze fantazji i zanurzyć się w sen o cudownych wojażach po całym świecie. Dla wprawnych marzycieli znalezienie się na Filipinach na pewno nie będzie żadnym problemem, natomiast logicy i realiści mogą mieć z tym małe problemy.

Niejaką pomocą może się wykazać program o nazwie Vulcan CityDistance 97, który prawdę mówiąc służy nieco bardziej praktyczniejszym celom niż marzenia na jawie, ale nic nie zaszkodzi, aby wykorzystać go inaczej niż wyobrażali to sobie autorzy. Tenże prosty programik ma bardzo wiele wspólnego z szeroko pojętymi podróżami, gdyż udziela nadzwyczaj ważnej w tym przypadku informacji. Otóż pokazuje on odległości pomiędzy wybranymi miastami. Przydatne prawda? Wystarczy wybrać z rozbudowanej listy miejsce startowe oraz docelowe i w tabeli otrzymamy jaka odległość czeka nas do pokonania, by osiągnąć cel. W wykazie znajduje się ponad 2000 amerykańskich miejscowości (łącznie z tymi, które u nas określane są jako Kozia Wólka), oraz około 200 największych miast świata. Szkoda, że autorzy skupili się na rodzimym kraju, ale w drodze wyjątku można im to wybaczyć. W końcu ze „światowych" miast mamy do wyboru głównie stolice i niekiedy najbardziej znane grody, ale i tak ta ilość powinna wystarczyć i usatysfakcjonować zagorzałych globtroterów. Nasz wybór wcale nie musi ograniczać się do dwóch miast, możemy sobie ich wybrać tyle, ile dusza zapragnie (właściwie to tyle, ile dostępnych jest w wykazie), w dużej tabelce pokazane zostaną rozmiary przestrzeni jakie dzielą wszystkie wybrane miejscowości, dzięki czemu będziemy mogli dokonać różnych porównań. Jednak autorzy ostrzegają, że dane liczbowe wcale nie są odzwierciedleniem długości dróg jakie trzeba pokonać pomiędzy wybranymi miastami. Podane odległości są jedynie długością odcinka, który łączy poszczególne miejscowości. Długość ta



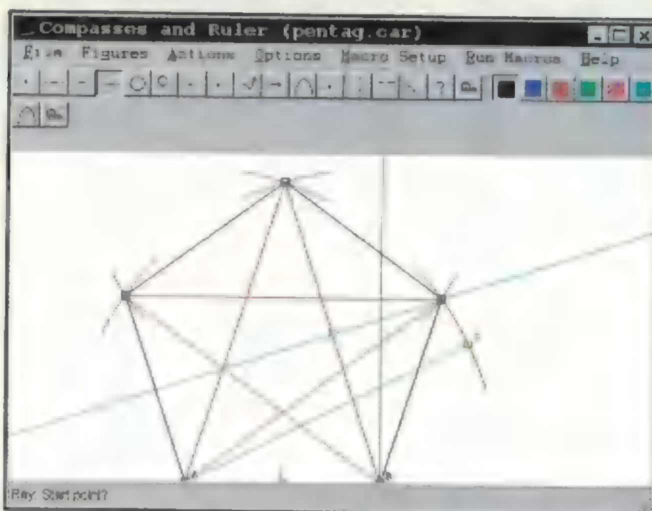
może być przedstawiona w kilometrach, milach oraz milach morskich. Myślicie, że to już wszystko? Otóż wcale nie, autorzy chcieli chyba jak najbardziej urozmaicić prosty i nudny program i udostępnili opcję, która pozwala na zachowanie na dysku „tabelkowych wyników" w postaci pliku *.bmp albo jako tapetę pod Windows. W drugim przypadku możemy jeszcze wybrać czy tapeta ma być wyśrodkowana, czy też nie. Program automatycznie i bez pytania zamienia nam dotychczasowe tło pulpitu na śliczną tabelkę z liczbami, która wygląda jakby żywcem była wzięta z arkusza kalkulacyjnego. Trudno mi ocenić, kto skorzysta z możliwości tego prostego programu, ale jego użyteczności raczej nie można kwestionować. Szkoda tylko, że w spisie dominują miasta amerykańskie, być może ktoś pokusi się o podpowiedzenie autorom, aby nieco bardziej rozszerzyli wykaz, który uwzględniałby cały świat na równi z USA. A jak ten program ma się do problemu marzeń poruszonego we wstępie? Wybieramy Warszawę i przykładowo Aspen i patrzymy. Tylko 7181 km ?! Co to dla mnie! Przecież myśl ludzka jest niczym nie ograniczona i już czujemy ten pęd powietrza na twarzy, zjeżdżając na nartach z bardzo wysokiej góry...

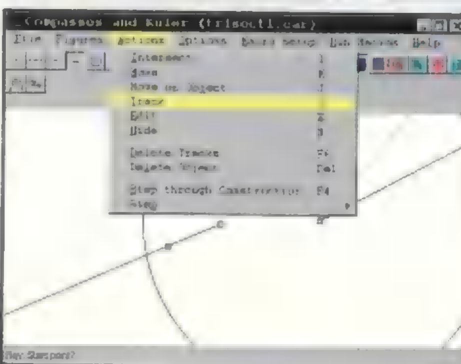
Xanthie

Nazwa:	Vulcan CityDistance 97
Autor:	VulcanSoft
Kontakt:	http://www.vulcansoft.com
System:	Windows 95 lub Windows NT 4.0
Rejestracja:	14.95 $

Cyrklem i linijką

Gdzieś tak na drugim etapie nauki w szkole podstawowej wchodzi geometria konstrukcyjna (czy jak tam się to teraz nazywa, za moich czasów w każdym razie nosiło to właśnie taką nazwę). I wtedy dopiero zaczyna się prawdziwa zabawa. A to narysować kwadrat, a to prostą prostopadłą do danej. A za rogiem czai się na przykład konstrukcja kąta czterdziestu pięciu, trzydziestu a nawet piętnastu stopni. Wszystko bez pomocy kratek w zeszycie - zostaje tylko czysta kartka oraz linijka i cyrkiel. No i oczywiście ołówek, a także bardzo przydatna gumka. Teraz jednak, dysponując pecetem i drukarką, można wszystkie te przybory zastąpić jednym programem: C. a R., bardzo prostym w obsłudze a przy tym całkowicie darmowym.

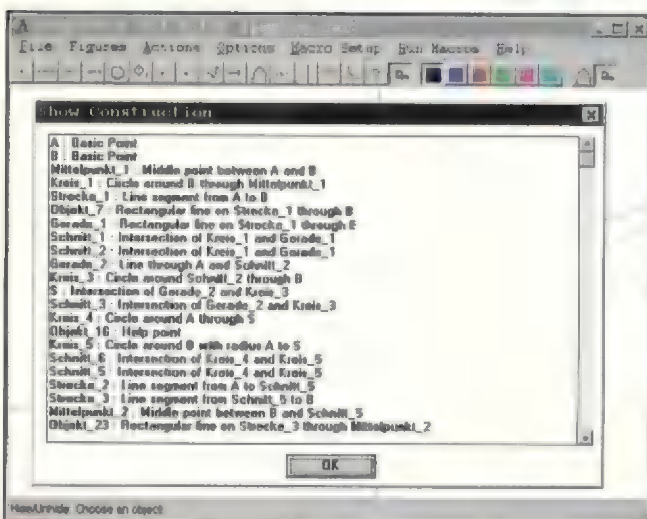




Jego podstawowym zadaniem jest właśnie pomoc w nauce tworzenia konstrukcji geometrycznych. Można skorzystać ze wszystkich możliwości oferowanych przez normalne narzędzia, dodatkowo jednak program wprowadza parę bardzo przydatnych ułatwień. Standard znany z papieru obejmuje stawianie pojedynczych punktów, przeprowadzanie przez nie prostych i półprostych oraz rozpinanie na nich odcinków. Do tego dochodzi jeszcze kreślenie okręgów zadanych przez środek i punkt znajdujący się bezpośrednio na nim. Można automatycznie postawić punkt w miejscu przecięcia się dwóch krzywych, jak też w dowolnym miejscu należącym do jakiejkolwiek ze znajdujących się już na ekranie. Nie jest się przy tym ograniczonym tylko do czarnych linii - do wyboru jest sześć kolorów, a jedyny problem może się pojawić dopiero przy przenoszeniu naszego dzieła na papier, zwłaszcza jeśli drukarka może się poszczycić tylko taśmą czy atramentem w kolorze zupełnie i całkowicie przeciwnym bieli.

To nie wszystkie możliwości CaR'a. To tyle potrafi pierwsza lepsza kartka papieru. Problemy z nią pojawiają się jednak już przy pierwszym błędzie, gdy gumka zmaże więcej niż powinna. Takie nieszczęścia na ekranie nam na szczęście nie grożą. Kasować można do woli bez obawy o pojawienie się po dwóch, trzech razach ukrytego wcześniej przejścia na drugą stronę. Miejsca pobytu punktów także można zmieniać bez uciekania się do ich fizycznego usunięcia - wystarczy przeciągnąć je w nowe miejsce prawym przyciskiem myszy. Co ważne, wszelkie zależności w „projekcie" zostają zachowane, nawet jeśli trzeba by było przy tym zmienić na przykład średnicę okręgu. Martwi się o to sam program, a wszelkie zmiany można obserwować w czasie rzeczywistym.

Kolejną zaletą w porównaniu to tradycyjnych metod wykonywania tego typu rysunków jest możliwość prawie dowolnej zmiany jego wielkości, a także przesuwania go we wszelkich możliwych kierunkach. Brakuje więc chyba tylko opcji obracania go wokół punktu, ale można to samo uzyskać, przesuwając punkty naszego dzieła - jeżeli wszystkie są ze sobą połączone, to wystarczy zrobić tak tylko z jednym, pozostałe dostosują się do niego automatycznie.



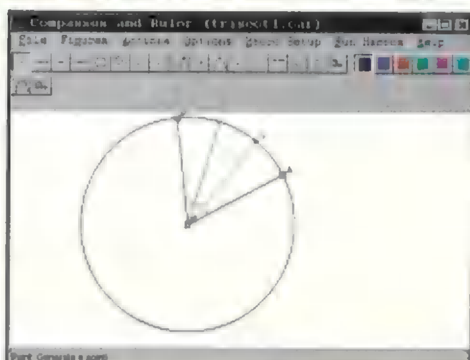
Sam proces tworzenia można znacznie przyspieszyć, korzystając z paru gotowych makr, a także tworząc własne. Pozwala to między innymi na szybkie wykreślenie prostopadłej i równoległej czy postawienie punktu pośrodku odcinka. A przy odrobinie pracy włożonej w przygotowanie własnych mikroprogramów można zautomatyzować sobie proces tworzenia praktycznie dowolnie skomplikowanych projektów. Co równie ważne, można na każdym gotowym dziele prześledzić krok po kroku ciężki niekiedy proces narodzin. Dzięki temu oraz możliwości dodawania własnych komentarzy program może być również bardzo przydatnym narzędziem dla nauczycieli. Wystarczy sobie spokojnie w domowym zaciszu przygotować projekt, a potem odtworzyć przy całej klasie z fachowym komentarzem. Odpadają problemy z brakiem cyrkli, linijek czy nawet kredy. Wymaga to niestety dostępu do komputera, ale na szczęście nie musi być to najnowszy model. Wersja dla Windows 3.1 pójdzie od biedy nawet na 286 a i kolorowy monitor nie jest potrzebny - wystarczą przecież odcienie szarości.

Skoro już jesteśmy przy wykorzystaniu programu do szeroko pojętej prezentacji, to warto wspomnieć o opcji ukrywania dowolnych punktów, prostych i okręgów. Dzięki temu nie będą one zaciemniały końcowego wyniku - a przy bardziej skomplikowanych rysunkach krzywych pomocniczych może być całe multum.

W podsumowaniu wypada więc stwierdzić tylko jedno - program jest bardzo dobry. Można go z czystym sumieniem polecić zarówno nauczycielom jak i uczniom, chociaż zdaję sobie sprawę, że nie wszyscy z tych pierwszych przyjmą zadanie domowe wydrukowane na drukarce zamiast żmudnie wykreślonych własnymi ucznia rękami „bazgrołów". Ale nawet w takim wypadku warto się z nim zapoznać, bo proces przyswajania wiedzy przy jego pomocy będzie na pewno szybszy i bardziej przyjemny. A potem najwyżej wziąć cyrkiel, linijkę, ołówek i przerysować widok z ekranu do zeszytu...

Allor

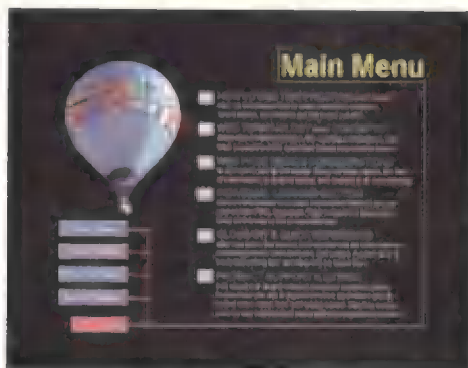
Nazwa:	Compasses and Ruler v 1.9
Autor:	R. Grothmann
Kontakt:	92385223@compuserve.com
System:	Windows 3.1
Rejestracja:	Freeware



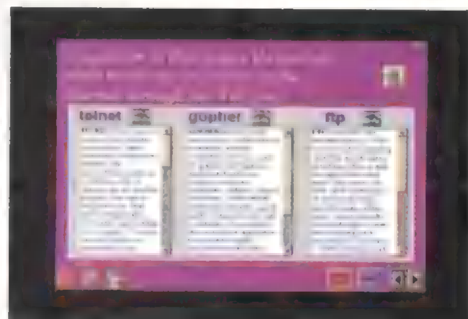
Abc WWW

Internet dociera do coraz szerszych grup odbiorców. Zarówno bierna (polegająca na przeglądaniu istniejących zasobów) jak i czynna (publikowanie własnych dokumentów) obecność w światowej sieci stała się dostępna niemal dla każdego użytkownika komputera klasy PC. Jak w każdej społeczności, także i w Internecie konieczne było wypracowanie języka umożliwiającego porozumiewanie się poszczególnych członków populacji między sobą. Takim językiem jest HTML czyli Hypertext Markup Language (język symboliki hipertekstowej) i za jego pomocą tworzone są strony, które możecie przeglądać w swoich przeglądarkach.

Dziwną własnością języka HTML jest to, że nie trzeba go znać, by móc czytać, natomiast do pisania znajomość gramatyki i składni jest nieodzowna. Jeżeli więc pragniesz zaistnieć w sieci, zostawić tam swój trwały ślad, musisz się nauczyć posługiwać HTML-em. Jest wiele podręczników poświęconych temu zagadnieniu, jednak niewiele z nich podaje wiedzę w równie atrakcyjnej i łatwo przyswajalnej formie jak komputerowy program edukacyjny o oczywistej nazwie HTML Tutorial. Za



jego pomocą możesz zdobyć wiedzę na temat tworzenia stron WWW, nie wysilając się zbytnio, ponieważ program wykorzystuje wszelkie możliwe drogi prowadzące do Twojego mózgu, takie jak ilustracje graficzne, ruchome obrazy (animacje), dźwięk - przy czym wszystkie są ze sobą powiązane w niezwykle czytelny i obrazowy sposób (na przykład kiedy jest mowa o umieszczaniu obrazków na stronach WWW, od razu możesz obejrzeć wszystkie warianty takiej operacji na konkretnych fragmentach stron). HTML Tutorial nie ogranicza się tylko do opisu składni HTML, znajdziecie w nim także mnóstwo informacji na temat ogólnych założeń, jakie powinny towarzyszyć projektowaniu dokumentów WWW, praktycznych wskazówek, „sposobików" i smaczków znanych rutynowanym projektantom. Sporo miejsca poświęcono Javie, skryptom CGI i SSI oraz innym nowościom (no może już nie takim nowym) w branży informatycznej. Bardzo dobrze zaprojektowano interfejs programu umożliwiający poruszanie się po całości materiału w wygodny sposób. Liczne odsyłacze i dodatkowe rozgałęzienia sprawiają, że tempo i kierunki Twojej edukacji zależą tylko od Ciebie. Możesz Skorzystać zarówno z typowych lekcji (wiele zagadnień o różnym stopniu trudności), jak również wyszukiwać potrzebną wiedzę w słowniku pojęć związanych z Internetem lub przeczytać opis konkretnego aspektu kreacji stron WWW. Niestety, w sharewareowej wersji programu dostępne są tylko niektóre fragmenty kom-



pletnego podręcznika i o ile taki sposób zdobywania wiedzy przypadnie Ci do gustu, będziesz musiał zakupić licencję na jedną z trzech edycji programu: standard, professional lub developer. Z pełną wersją produktu otrzymasz pakiet programów narzędziowych oraz książkę, więc być może warto (cena wersji podstawowej jest umiarkowana).

Bzeszpi

Nazwa:	HTML Tutorial
Autor:	Brian J. Collopy
Kontakt:	sales@bcent.com
System:	Windows 95
Rejestracja:	29$/59$/129$

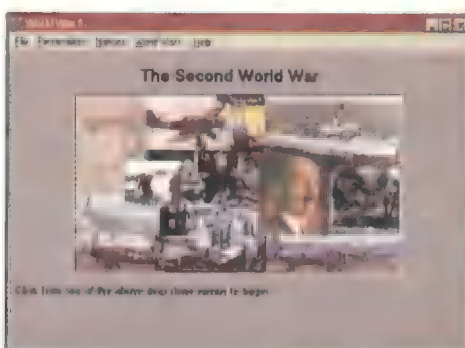
Kompendium wiedzy...

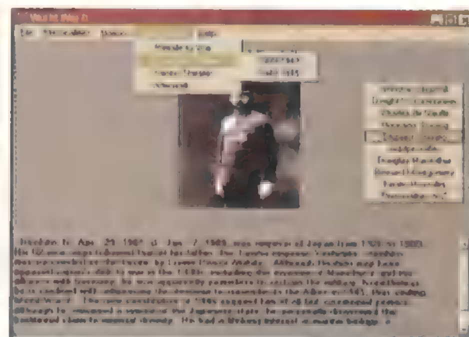
„Rankiem 1. września falowe naloty bombowców niemieckich zniszczyły sieć kolejową, niwecząc tym samym polskie plany mobilizacyjne. W ciągu czterech kolejnych dni dwie grupy armii - z północy, z terenów Prus Wschodnich i z południa - ze Śląska przełamały fronty i wysłały swe pancerne zagony na Warszawę i Brześć..."

No tak, nie da się ukryć - The Second World War jest encyklopedią. A ściślej - kompendium wiedzy dotyczącym właśnie okresu II Wojny Światowej. Zostało ono jednak stworzone przez historyka-hobbystę, a z tym niestety wiążą się pewne (znaczące) uproszczenia i (niewielkie) nieścisłości w ujęciu tematu...

Przyjrzyjmy się jednak samej istocie programu. A zatem - wiedza, którą zawiera The Second World War podzielona została na trzy działy: „osobistości", „twory państwowe", które miały największy wpływ na losy wojny, i wreszcie - najciekawsze moim zdaniem ujęcie - historia II Wojny Światowej. Dwa pierwsze nie wymagają chyba wyjaśnień - to po prostu biografie (m.in. D. Eisenhauer, H. Goering, W. Churchill...) oraz - w drugim przypadku - krótkie notki, przybliżające nieco historię „wojennych" państw (USA, Wlk. Brytania, Francja, Włochy, III Rzesza, ZSRR, Japonia). Tak na marginesie rozważań - niechaj nikogo nie dziwi brak Polski - jej przecież wówczas nie było... A wracając do meritum sprawy - ostatnim i, jak już wspomniałem najciekawszym elementem programu jest chronologiczne zestawienie wydarzeń - poczynając od „preludium" wojny (skrótowo potraktowana I Wojna Światowa i okres międzywojenny), poprzez bardziej już szczegółowo opisane kampanie niemieckie i - w drugiej fazie wojny - alianckie (próbkę stylu w jakim są one opisane stanowi wstęp) - „teatr europejski"; następnie amerykańsko-japoński „teatr pacyfiku", kończąc zaś na „wykrwawieniu się" wojny i jej bezpośrednich konsekwencjach. I to - pod względem merytorycznym - już wszystko!

By dopełnić obrazu całości wypadałoby ocenić jeszcze kwestię oprawy programu. Hmm, no cóż - grafika jest ona czysto symboliczna, tym nie-





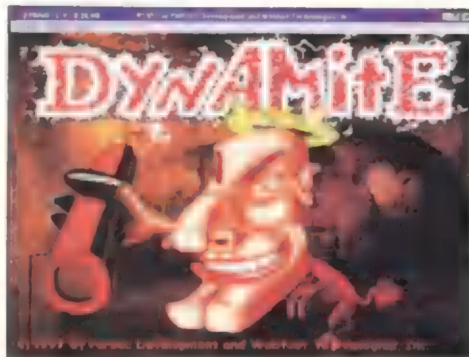
mniej jednak powierzoną jej funkcję użytkową wypełnia poprawnie... Dźwięków, jak zresztą można się było spodziewać - brak!

Ogólnie The Second World War jest freeware'ową kompilacją wiadomości z kilku książek, cd-romów, web-site'ów... Ponoć podczas jej przygotowania autor korzystał z takich publikacji jak Encyklopedia Groliera czy Time-Live Books WWII Series... A mimo to, ze względu na znaczne uproszczenie zagadnień osobiście nie polecałbym wykorzystywania tej „encklopedii" jako źródła wiedzy historycznej i stosowania przykładowo na lekcjach historii. Z całą jednak pewnością można przyjrzeć się jej bliżej. Chociażby po to, by dowiedzieć się jak postrzegany jest przez Amerykanów Polski Wrzesień...

Gru.bi

Nazwa:	The Second World War
Autor:	M.P. Brown
Kontakt:	svydog@ix.netcom.com
System:	Windows 95
Rejestracja:	Freeware

Wybuchowe polowanie

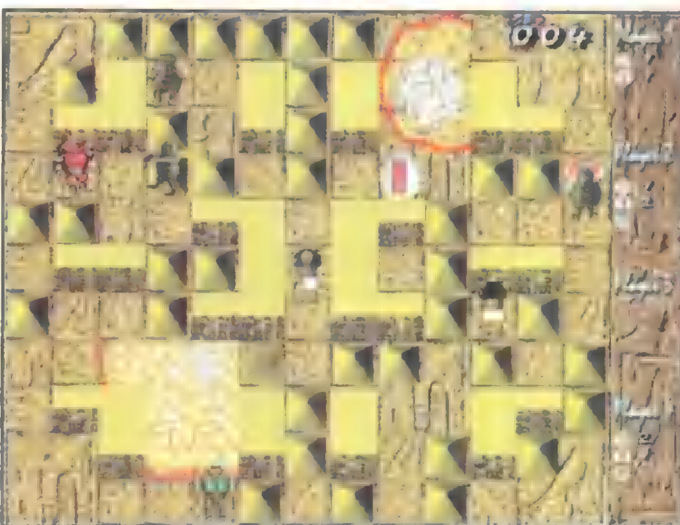




Na pewno niektórzy z was pamiętają jeszcze zamierzchłe czasy, gdy na listach przebojów królowała planszówka Dynablaster. Sukces gry sprowokował lub jak kto woli natchnął tłumy twórców, którzy prześcigali się w wymyślaniu mniej lub bardziej udanych klonów. Można powiedzieć, że dzisiaj gra, pomimo swego sędziwego wieku, przeżywa swoją drugą młodość. Całkiem niedawno wyszła jej kolejna reedycja, która na pewno pozwoliła niejednemu sędziwemu graczowi jeszcze raz znaleźć się w niepowtarzalnym klimacie czasów „komputerowego średniowiecza”.

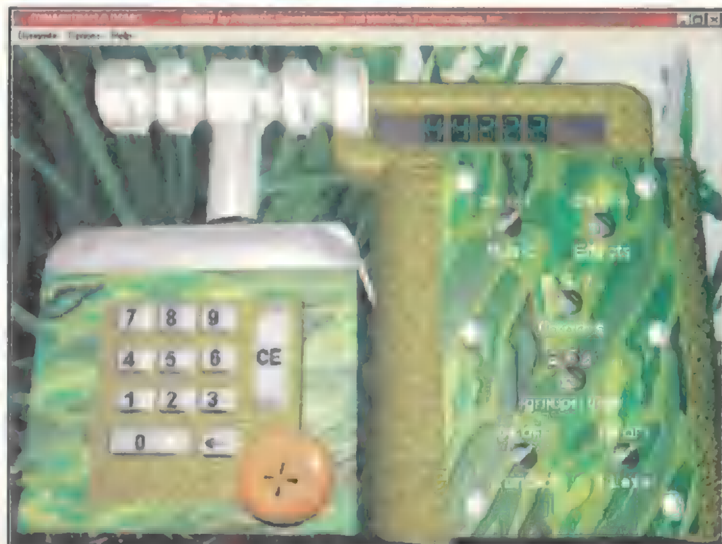
Ponowne zawitanie na ekrany monitorów pierwowzoru sprawiło, że i pozostali, czujni konkurenci wyniuchali całkiem niezły interes. Okazało się, że archaiczny już temat można jeszcze raz z powodzeniem odpowiednio przetworzyć i po raz kolejny uszczęśliwić pokaźną grupę graczy. Firma Webfoot Technologies stworzyła na podstawie Dynablaster ciekawą konwersję o nazwie Dynamite, która podobnie jak jej pierwowzór, zapewnia wspaniałą zabawę.

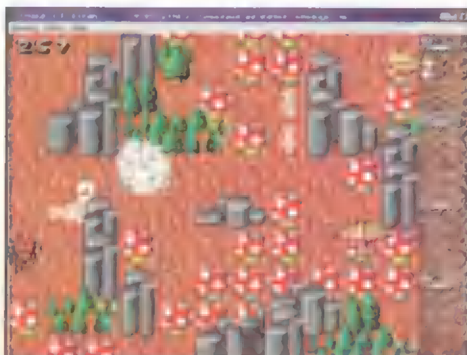
Zasady są praktycznie nie zmienione w stosunku do oryginału, ale tak na wszelki wypadek warto wspomnieć o nich coś niecoś chociażby ze względu na tych, którzy z powyższymi tytułami spotykają się po raz pierwszy. Po planszy poruszamy się małym ludzikiem, zakutym w ochronny skafander i uzbrojonym po zęby w przeróżne materiały wybuchowe. Ten, kto będzie miał na tyle odwagi, by wejść mu w drogę, natychmiast zostanie poczęstowany odpowiednią dawką prochu. A takich śmiałków nie brak. Nasz bohater dzieli planszę razem ze stworzeniami, które na ziemi królowały dobrych kilkadziesiąt milionów lat temu. Mowa tu o tych wszystkich „pragadach” zwanych dinozaurami. Okazuje się, że ani nasz bohater, ani prastworzenia nie pałają do siebie zbyt dużą miłością, a jedynym rozwiązaniem tego problemu jest natychmiastowa, wzajemna eksterminacja. Tak więc naszym zadaniem jest jak najszybsze wyeliminowanie wszystkich bestii, które będą starały odwzajemnić się tym samym. Plansza stanowi coś w rodzaju gąszczu, który strukturą przypomina klasyczny labirynt. Niektóre jego ścianki (w tym przypadku są to grzybki muchomorki) można



zlikwidować poprzez podłożenie kilku lasek dynamitu, co często jest niezbędne, aby w ogóle móc się dostać do dalszej części planszy. Praca „minera” jest niezwykle niebezpieczna, ponieważ samemu można stać się ofiarą swojej pułapki. Dlatego trzeba uważać nie tylko na kręcącego się w pobliżu Tyranozaura Rex, ale i również na odległość dzielącą nas od detonującej się bomby. Zasięg ognistego podmuchu zależy od rodzaju podłożonego ładunku oraz rozstawienia niezniszczalnych elementów labiryntu, które mogą uratować nam życie. Stwory bardzo często korzystają z ich zbawiennej konstrukcji i czasem trzeba się nieźle nabiegać, aby odpowiednio dobrać czas spalania się lontu, miejsce i zasięg tak, aby bestia zamieniła się w drobny pyłek. Zadanie byłoby o wiele prostsze, gdyby dinozaury były trochę mniej żywotne, ale nie, one muszą latać we wszystkie strony, nagle zmieniać kierunki swojej trasy i doprowadzać do rozstroju nerwowego biednego likwidatora (czyli nas). Najtrudniej jest zlikwidować latające okazy, których droga jest zupełnie wolna od wszelkich przeszkód. Jednak, żeby nie zostawiać nas na pastwę okrutnych zębisk bestii i szybko nie zostać przerobionym na gulasz w sosie własnym, pod niektórymi grzybkami umieszczono sprytnie różne ulepszacze naszej broni. Począwszy od zwiększenia mocy i zasięgu, a skończywszy na minach, których moment detonacji jest zależny wyłącznie od nas. Mając taki ekwipunek, z łatwością zlikwidujemy wszystkich wrogów i przejdziemy do następnego etapu, którego poziom trudności jakby nieco wzrósł (więcej bestii, więcej przeszkód, mniej broni). Ale co to dla nas... BOOM! I kolejny stwór zawitał do bram Krainy Wiecznych Łowów, gdzie czekają już na niego uszczęśliwieni Indianie...

Na pewno rola samotnego łowcy sprawia wiele satysfakcji, ale nie ma to jak żywi konkurenci, którzy z równą zaciętością próbują dopiąć swego zwycięstwa. Nie..., nie można grać po sieci, ale można spróbować stłoczyć przed monitorem maksymalnie czterech kolesi, wetknąć im do ręki joysticki (najlepiej, bo gra przy jednej klawiaturze w cztery osoby chyba nie należy do przy-

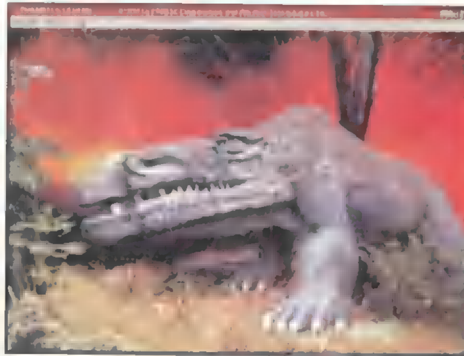






jemnych, a czterech klawiatur raczej nie da się podłączyć nawet do dwuprocesorowego kompu-tera) i zacząć zabawę. Na pewno rozgrywka nabierze niepowtarzalnego klimatu... weź ten łokieć, nie pluj na mnie!!! O, cześć mamo... hm, właśnie uczę się z kolegami... i pozwoli wam jeszcze bardziej pogłębić łączącą was przyjaźń... słuchaj, moje oczy to nie klawisze i przestań wciskać tam swoje paluchy!!!.. Tylko trzeba uważać, aby radosne ryki kolegów nie zaczęły drażnić współpracowników ani sąsiadów, najlepiej oblepić pokój jakimś materiałem tłumiącym wszelkie odgłosy.

Wersja shareware rozgrywa się niestety tylko w Dinolandii, w której dostępne są jedynie trzy plansze, ale jeśli hojnie nagrodzimy autorów za ich pracę, to dostaniemy ponad sto leveli z nowymi wrogami, więcej broni oraz cztery zupełnie nowe światy. Ponadto pełna wersja posiada ścieżkę audio, która powinna dostarczyć nam niezapomnianych wrażeń muzycznych. Mogę wam zagwarantować, że zabawa z dynamitami może być naprawdę przednia, a będzie jeszcze lepsza, gdy





zaprzęgniemy do niej kolegów... O dinozaur... o nie ma dinozaura, oops, sorry Zdzichu, naprawdę ta mina nie była przeznaczona dla ciebie...

Jasgin

Nazwa:	Dynamite
Autor:	Parsec Development
Kontakt:	http:\\ww.webfootgames.com
System:	Windows 95
Rejestracja:	24.95 $

Demoniczny czad!!!

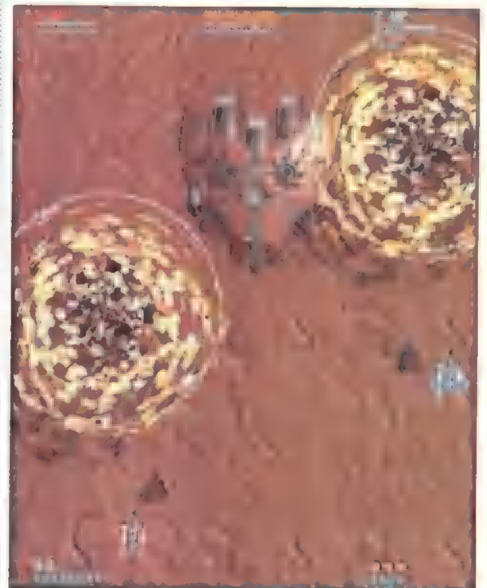
Mieliście zapewne niejednokrotnie do czynienia z wszelakiego rodzaju strzelaninami zręcznościowymi. Wśród nich znalazły się z pewnością gry typu: leci sobie samolocik, a jego zadaniem jest pozamiatać wszystko, co się rusza. Sprząta używając wszelakiego rodzaju „odkurzaczy konwencjonalnych" bądź „niekonwencjonalnych". Ogólnie rzecz biorąc– strzela.

Gra stworzona przez Mountain King Studios Staff, którą tu opisuję jest podobnego, a raczej identycznego typu, ale... No właśnie, ale co?! (proszę nie ignorować wyrazu „ale") Faktem jest, że leci się samolotem i strzela do wszystkiego. Ale za to jak się leci i jak strzela! Tego nie można tylko przeczytać, to trzeba zobaczyć. BA! - Trzeba zagrać. Wszystko zostało dopieszczone, dopracowane do najmniejszego szczegółu. Efekt wybuchu wrogiego pojazdu zawsze cieszy oko, ale wybuch maszyny wroga, której szczątki rozpryskują się w przestrzeni kosmicznej (to naprawdę widać) jest wręcz imponujący. Jeszcze efektowniej wyglądają eksplozje min, które pozostają po niektórych zniszczonych obiektach i które my zbieramy, by użyć od





czasu do czasu. Widoczny jest nawet efekt pracy silników i strzelających działek. O zasadach napomknąłem we wstępie. Dodam tylko, iż akcja rozgrywa się na tle planety wroga lub w przestrzeni kosmicznej. W wersji shareware przewidziano 5 leveli, a na końcu każdego z nich trzeba zniszczyć Boos-a (taki większy samolocik). Wszystko to w rozdzielczości SVGA. Wybuchy godne podziwu samego Stevena Spielberga, imponujące tekstury i równie wspaniałe efekty dźwiękowe dostarczają niemałego dreszczyka emocji. Poza tym,



że gra jest SUUUPEER, to jeszcze ma animowaną stronę tytułową z muzyką MIDI, która idealnie oddaje nastrój gry i pasuje nawet od wyświetlanego tytułu - „Demon Star" (Demoniczna Gwiazda). Niewielu twórców programów i gier bierze pod uwagę to, aby w ich dziele wszystko idealnie się „kleiło". Jeżeli dodać do tego, że gra posiada m.in. możliwość zagrania razem z kolegą lub koleżanką na jednym ekranie (totalny chaos) z definicją własnych klawiszy, 4 poziomy trudności, skalowanie okna oraz kontrolę dźwięku, należy uznać to za pełnię szczęścia. Osobiście nie przepadam za strzelankami, ale ta moim zdaniem jest CZADOWA ! Przeszedłem całą już dwa razy (level Easy of corse) i zamierzam zrobić to przynajmniej jeszcze raz (difficult level... maybe).

KAI

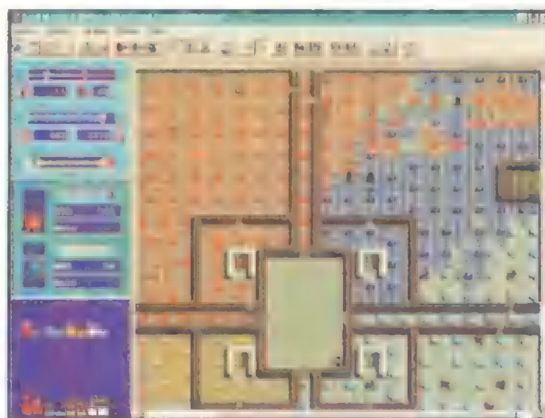
Nazwa:	DemonStar
Autor:	Mountain King Studios Staff
Kontakt:	DemonStar@excitemail.com
System:	Windows 95, DirectX 3.0
Rejestracja:	DemonStar@excitemail.com

Myślenie o maluczkich

Gra prosta w obsłudze i niezbyt trudna... i kto by pomyślał, że taka właśnie może być strategia. Gry strategiczne wymagają zazwyczaj (czytaj: zawsze) intensywniejszego myślenia niż gry z pozostałych gatunków. A tu nagle ktoś zrobił CIACHHHH... i zmienił tę „legendarną zasadę". Tym kimś są ludzie z Nihon Falcom Co. A rewolucji dokonali gierką Lord Monarch Online-e.



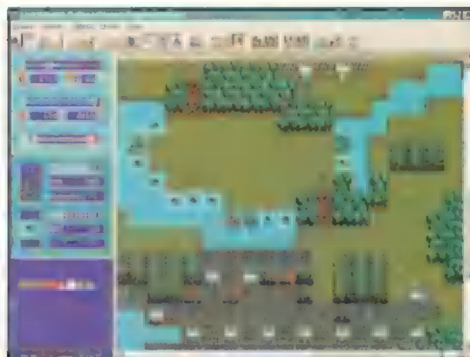
No cóż... Ale „nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło". Zasady są typowe dla gry strategicznej. Kierując poszczególnymi jednostkami, należy rozbudować swoje królestwo i zapanować nad całą krainą. Ale jak to zwykle bywa, pretendentów do władzy absolutnej jest kilku. W tym przypadku czterech (z Tobą włącznie). Trzeba więc trochę pokombinować i tak rozegrać partię, aby wygrać i przejść do drugiej rundy. I tu czeka nas niespodzianka. O ile na mapie pierwszej poruszamy się robolami (parobkami) i żołnierzykami, podobnymi do tych z gry „Warcraft", to mapa druga przedstawia coś w rodzaju wielkiej restauracji, po której biegają frytki, hamburgery, ryby, snacki itp. Aby było śmieszniej, to szefami (królami) są: amator hamburgerów, amator sushi i dwóch smakoszy snacków. Poszczególne jednostki można grupować w większe. I tak np. po połączeniu kilku torebek frytek powstaje nam hamburger. A jeżeli dodać do niego jeszcze parę takich torebek, powstanie cheesburger. Im więcej torebek, tym większa bula itd. Nie opiszę tutaj sposobu poruszania się w grze i jej opcji. Nie ma sensu. Help programowy został napisany w taki sposób, aby zrozumieli go wszyscy. Mianowicie, oprócz opisu poszczególnych zdarzeń i operacji, jest też animowana demonstracja z dodatkowym opisem sytuacyjnym (metoda łopatologiczna is the best). Podam tylko, że aby wykonać jakąś operację, należy kliknąć na wybranej jednostce i na obiekt, na którym operacja ta ma zostać wykonana, a następnie z menu, które się nam ukarze, wybrać rodzaj operacji. Warto wspomnieć o opcji „Auto" z tego menu. Praktycznie używając tylko niej, można skończyć pierwszą mapę. Jest to dobre dla początkujących w grach strategicznych i pomaga oswoić się ze środowiskiem. Gra staje się przez to bardziej dynamiczna, ale traci niestety na uroku typowej strategii, w której o każdym posunięciu decyduje gracz. Jeżeli chodzi o stronę graficzną, to pierwsze wrażenie może być mylne. Na początku bowiem pojawiają się nam jakieś śmieszne okienka i dość niewyraźna mapka. Ale kiedy przełamiemy pierwsze lody i zapoznamy się z opcjami, dowiemy się, że mapkę można skalować, a w okienkach wyświetlają się dość ważne komunikaty. Okienko jasnoniebieskie podaje nam aktualny stan naszej kasy, czas jaki upłynął od początku i do końca gry. Tutaj też ustalamy jej prędkość i „podatki". Okienko zielone pokazuje nam ostatnio widzianą jednostkę tzn. tę, na której ostatnio zatrzymaliśmy kursor, jej energię, status i wykonywane aktualnie działanie. W oknie tym widoczny jest również teren, na którym znajduje się nasz kursor, status tego terenu i „siła odpornościowa". Natomiast okienko ciemnoniebieskie to czysta statystyka. Widać na nim ilość posiadanych budynków, złota, jednostek i stopień potęgi poszczególnych władców. Wielkości te wykreślone są proporcjonalnie do siebie w postaci słupków. Poza tym, że program posiada świetny i wygodny (przemieszczalny) interfejs użytkownika, może też odpalać muzykę MIDI, jedną z gotowych lub własną - użytkownika albo muzykę z dowolnej płytki audio. Programiści przewidzieli też możliwość wprowadzenia własnych dźwięków zdarzeń w grze. Sumując, jest to strategia, może nie w zupełnym tego słowa znaczeniu, ale w sam raz na spokojne wieczory, kiedy to nuuudaaa zagląda do mózgu i zjada go kawałek po kawałku. Warto wtedy zarzucić sobie taką właśnie gierkę. Jak na strategię, to gra się w nią bardzo szybko. Spokojnie można rozegrać partyjkę lub dwie na dobranoc i to bez zarywania nocy (no i nie trzeba na rano szykować zapałek do podtrzymywania powiek). Ponadto, taki niewielki wysiłek umysłowy przeciwdziała atakom „mózgojadów" (w tym roku bardzo obrodziły), rozwija zdolność myślenia i ćwiczy pamięć. W zasadzie to można powiedzieć, że gra jest stworzona z myślą o dzieciakach, żeby się mogły uczyć strategicznego myślenia już za młodu. Postacie, którymi kierujemy, to wręcz dzieci wzięte prosto z piaskownicy. Mimo to, z pewnością spodoba się szerszemu gronu graczy i nie tylko.



KAJ

Nazwa:	Lord Monarch Online-e
Autor:	Nihon Falcom Co.
Kontakt:	www.falcom.com
System:	Windows 95
Rejestracja:	freeware



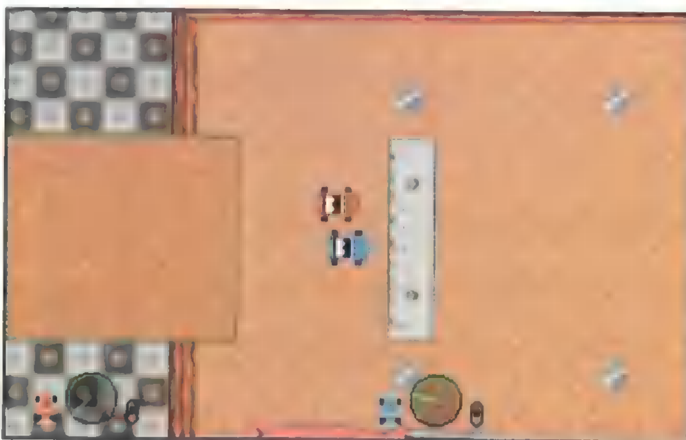


Królik „Bugs”



Kilka lat temu rekordy popularności pobijała prościutka gierka o wdzięcznej nazwie „Micro Machines”. Gracze godzinami ścigali się malutkimi samochodzikami po trasach umieszczonych w łazience, kuchni czy na stole bilardowym, a tym czasie rodzice płakali nad mającymi nadejść rachunkami za światło. Niewiele gier potrafiło tak wciągnąć pomimo dość prostej grafiki i banalnych zasad. Jak każdy popularny produkt także i „Malutkie Maszynki” doczekały się kilku klonów. Jednym z nich jest „Bugs”, w którym jednakże nie ścigamy się wyłącznie w domu, ale także po specjalnych torach lub np. pomiędzy przejazdami kolejowymi. Pomimo ograniczonej wersji mamy do wyboru aż dziesięć samochodzików i tyleż samo dosyć zróżnicowanych tras.

W stosunku do oryginału gra została wyposażona w kilka opcji, które znakomicie podnoszą jej grywalność. Po pierwsze na jednym komputerze może grać do trzech osób (dwie na klawiaturze, a jedna myszą). Jeśli akurat zabrakło kolegów (a babcia zajęta jest właśnie kończeniem sweterka i papuci dla ukochanego pieska) zawsze pozostaje komputer, który jest dosyć trudnym przeciwnikiem. Celem wyścigu jest wygrać kilka razy z rzędu. Aby rozgrywka nie była zbyt jednostajna, na drodze porozrzucano kilka paczek. Po ich zebraniu można koledze obrzydzić życie rozlanym olejem, rozsypanymi gwoździami lub bombą. Nikt nie lubi jeździć powoli, a więc autor zainstalował prostą skrzynię biegów: ręczną lub automatyczną (wyboru dokonujemy myszą, włączając zielone światełko obok każdego samochodu). Prostą dlatego, że posiada zatrważającą liczbę dwóch biegów. Dzięki niej prędkość samochodzików niebezpiecznie wzrasta i dość trudno utrzymać się na najeżonej pułapkami drodze. Przyspieszenia możecie także nabrać po znalezieniu tubki z wiele mówiącą nazwą „Nitro” (dostępną na niektórych trasach). Kolory zmieniamy, klikając na samochodach, a ilość okrążeń w setupie. Tam też wybieramy markę pojazdu. Jeśli ktoś po ostatecznym zwycięstwie wciąż czuje niedosyt, zawsze może stworzyć własną planszę i pojazd. Służą do tego dwa bardzo proste programy pomocnicze: caredit.exe i edit.exe. Dzięki pierwszemu tworzymy swój wymarzony samochód. Procedura jest tak banalna jak rozszczepianie atomu. Na prostokątnym polu powstaje model, który może być symetryczny lub nie (zmieniamy to literą R). Jeśli coś się nie uda, zawsze jest możliwość wyczyszczenia i rozpoczęcia pracy od nowa (klawisz F). Możemy także na tapetę wziąć już gotowy pojazd. Z torem sprawa jest trudniejsza, jednak jeśli ktoś jest dyplomowanym informatykiem z wieloletnią praktyką, na pewno sobie poradzi. Po uruchomieniu drugiej aplikacji i po wybraniu opcji „New Level” wpisujemy nazwę pliku, w którym program zapisze wyniki pracy, później podpisujemy pracę, a na końcu trasę. Następnie określamy wymiary toru, a po naciśnięciu klawisza T wybieramy elementy, z których będzie się składał i samochód. Wtedy możemy przystąpić do pracy. Po rozpoczęciu edycji prawym klawiszem myszy wybieramy element toru, a lewym umiejscawiamy go na planszy. Istnieje także możliwość utworzenia skrótów klawiszowych (opcja macro), co znacznie ułatwi sprawę.









Podsumowując muszę powiedzieć, że autor nie poszedł na łatwiznę, trochę się napracował, jednak powinien mierzyć siły na zamiary (nie wszystko się udało). Widać to przede wszystkim w grafice, która nijak się ma do wymagań sprzętowych (preferowane jest Pentium lub mocne 486 z kartą PCI). Maksymalna rozdzielczość wynosi jedynie 320x240, co w dzisiejszych czasach jest prehistorią. Muzyka jest taka, że nie powoduje wypadnięcia ucha środkowego oraz rozstroju nerwowego ulubionych rybek cioci. Trochę wkurza zawieszanie się programu po wychodzeniu z edytorów. Jednak poza tymi drobnymi wacami główna aplikacja niewiele traci ze swojej grywalności. Bardzo proste zasady sprawiają, że grać mogą pięcioletnie bobaski (jeśli ktoś jest na tyle szalony, że pozwoli im się zbliżyć na odległość dziesięciu metrów do swojej maszynki). Kupić, nie kupić, zagrać warto. Wybór należy do was (i rodziców). Przy rejestracji nie zapomnijcie podać kodu znajdującego się w głównym menu gry.

Sir Greg

Nazwa:	Bugs
Autor:	Johnny van der Zwaag
Kontakt:	J.A. vdZwaag@student.utwente.nl
System:	Dos 486, 4MB Ram VGA
Rejestracja:	20,00 $

Total Soccer



Już sam tytuł sugeruje (raczej jednoznacznie), jaki typ gier reprezentuje najnowszy produkt Live Media UK. „Niewtajemniczonym" podpowiem, że mianem soccera nasi Bracia zza Wielkiej Wody określają najbardziej popularną w Europie (i budzącą najwięcej emocji) grę zespołową - football. Czyli wszystko już jasne - piłka nożna...

PIŁKA...

Mówiąc szczerze, z początku nie odniosłem się co Total Soccer z entuzjazmem. Próbowałem wprawdzie zapomnieć o tym, że w ogóle, niejako z zasady nie lubię gier „symulujących" sport (no, może z jednym wyjątkiem - carting) - mają się wszak one nijak do rzeczywistego treningu. Wystarczył jednak sam, jakże wymowny fakt, że program należy do shareware... Wiadomo bowiem jak to zazwyczaj jest - paskudna, rozłażąca się grafika, żenujący dźwięk, „zachwycająca" ilość opcji (jakie opcje?!) i tak dalej, i tak dalej... W piłce nożnej zaś to wszystko jest rzeczą nie do pomyślenia... A tymczasem - pełna niespodzianka! Total Soccer v. 0.98 stanowi tylko „preview" komercyjnej wersji - co tu kryć - naprawdę niezłej gry. Dlatego też cała recenzja zawierać będzie zarówno to, co jest, jak i to, co ma być.

... PLUS BRAMKA RÓWNA SIĘ...

A co mamy? Otóż ogólne skojarzenia z „Sensiblem", „Kickoffem" czy (sięgając pamięcią daleko w przeszłość) - Microprose Soccer (or something) są jak najbardziej na miejscu: szczegółowe boisko 2D (bardzo ładnie teksturowane), dwie drużyny (spośród tworzących angielską Premier League) po jedenastu bardzo plastycznych i precyzyjnie „odtworzonych" (nazwisko, kolor włosów i skóry) zawodników, trzech sędziów, piłka i... sporo dobrej zabawy. Wszystko jak u uznanych „przodowników". Wszystko? Ha - więcej! Total Soccer dostępny jest w trzech rozdzielczościach - oczywiście „normalne" hi-resy - 640x480, 800x600, 1024x768. Uzyskanie jednak najwyższej z nich (przy zalecanym przez twórców „odświeżaniu" obrazu - 60 klatek na sekundę) może stanowić problem nawet dla P133. Tym niemniej liczby te same w sobie muszą imponować - niewiele „piłek" (czy nawet ogólniej: gier) może poszczycić się taką mocą. Całość dodatkowo uatrakcyjnia opcja płynnego „zoomowania" pola gry (w skali od ponad połowy boiska do widoku ogromnego piłkarza - jak kto woli) i trójwymiarowe replaye (z możliwością ich „zapamiętania"). Jedynym mankamentem odbioru tych ostatnich jest pewna, rzekłbym sztuczność poruszania się (zawodnicy suną - nie biegną), ale... o tym później...



Tak naprawdę jednak nie tylko oprawa decyduje o atrakcyjności programu (hmm - nie napisałem, zdaje się, niczego nowego :( ). Zaś w przypadku gry tego typu z całą pewnością można stwierdzić, że kryterium oceny opiera się na stopniu kompleksowości oddania sytuacji panującej na boisku. To zaś twórcom raczej się udało, co więcej różnorodność „technik" zdołali połączyć w harmonijną całość z prostotą ich obsługi. Od gracza wymagane jest używanie właściwie tylko sześciu klawiszy - kierunków, podania i strzału (reszta, przykładowo „podkręty", główki czy wślizgi to ich kombinacje). Sam strzał oparty został na systemie - im dłużej wciśnięty klawisz, tym mocniej i wyżej leci piłka. W równie nieskomplikowany sposób rozwiązane zostały „egzekucje" elementów stałych rozgrywki: rzutów wolnych, rożnych, autów czy „jedenastek". Ogólnie wszystko jest proste... i skuteczne!



Wszystkim maniakom przydadzą się natomiast opcje menedżerskie (zarządzanie zespołem - jak na razie dość ubogo potraktowane) czy obecność statystyk. Z autopsji wiem, że informacje typu „possesion" czy „territory", które dla jednych są tylko dodatkowym ekranem, przez który trzeba się „przebić", by wreszcie zagrać, dla innych stanowią podstawę dobrej zabawy. No cóż - de gustibus non disputandum...





Jedynym poważnym, przeszkadzającym w rozgrywce „bugiem" jest „nieludzka" funkcja zmiany zawodników. Przyjęto bowiem rozwiązanie, iż „aktywnym" (czyli znajdującym się pod naszą kontrolą) piłkarzem jest zawsze ten znajdujący się najbliżej piłki. Na krótką metę system ten (na ogół) się sprawdza. Na dłuższą... No cóż - zdarza się, że w momencie, gdy przeciwnik prostopadle podaje - wślizg („przeznaczony" dla jednego) wykonuje kolejno kilku moich obrońców. Zanim wstaną, liczyć można jedynie na bramkarza. A jak powszechnie wiadomo (że powtórzę za Mistrzem Sapkowskim) - każdy rycerz d***, kiedy wrogów kupa...

Kilka słów o tym, czego ewentualnie możemy spodziewać się po wersji handlowej Total Soccer (ukazać ma się ona 1. lutego). Jego twórcy przewidują m.in. gry w lidze i w pucharach, urealnienie przebiegu meczu poprzez ulepszenie AI (łatwo powiedzieć, trudniej zrobić...) i wprowadzenie efektów aury (wiatr, deszcz i tym podobne). Poprawione również mają zostać - ze względu na efektywność działania TS - engine graficzny, zaś dla efektu - sylwetki 3D zawodników, ogólny wygląd stadionów i... sound fx (które obecnie są więcej niż słabe). Autorzy zamierzają również wyeksponować „przebłyski" meczu (powtórki goli, czy sytuacji bramkowych - z możliwością dowolnej konfiguracji kamer), a wspomnianym już maniakom zaoferować opcje zarządzania teamem, m.in. przy pomocy edytora zespołu. No cóż, w intencjach (jak zwykle) sporo tego. Jak jednak będzie naprawdę - zobaczymy...



...GOOOOOL???

Czy Total Soccer będzie hitem? No cóż - jednoznacznie odpowiedzieć na to pytanie nie sposób - wszak wersja przeze mnie testowana to „przedgląd". Tym niemniej stwierdzić można z całą pewnością, że jeżeli tylko autorzy spełnią swoje obietnice i zrealizują je tak, jak ja osobiście chciałbym je widzieć - gra będzie wyróżniać się spośród „piłek". Tym lepiej dla nas, graczy obydwu wersji (teoretycznych i praktykujących) - będzie bowiem co robić, czekając na wiosnę i możliwość „pokopania" rzeczywistej piłki na rzeczywistej zielonej murawie... Tym niemniej czekając na to wszystko, warto bliżej przyjrzeć się wersji shareware. I jeszcze jedno - nie przejmujcie się nieznacznymi porażkami w rodzaju 7:0. TS jest po prostu trudny ;)...

Gen.ini

PS. Jako ciekawosteczkę przytoczę apel (ładnie powiedziane) twórców - „strzeliłeś" ładnego gola? Wyślij save na stronę Total Soccer! Tam bowiem odbywa się nieustający konkurs na bramkę miesiąca... Niestety - nie wiadomo niczego pewnego o nagrodach...

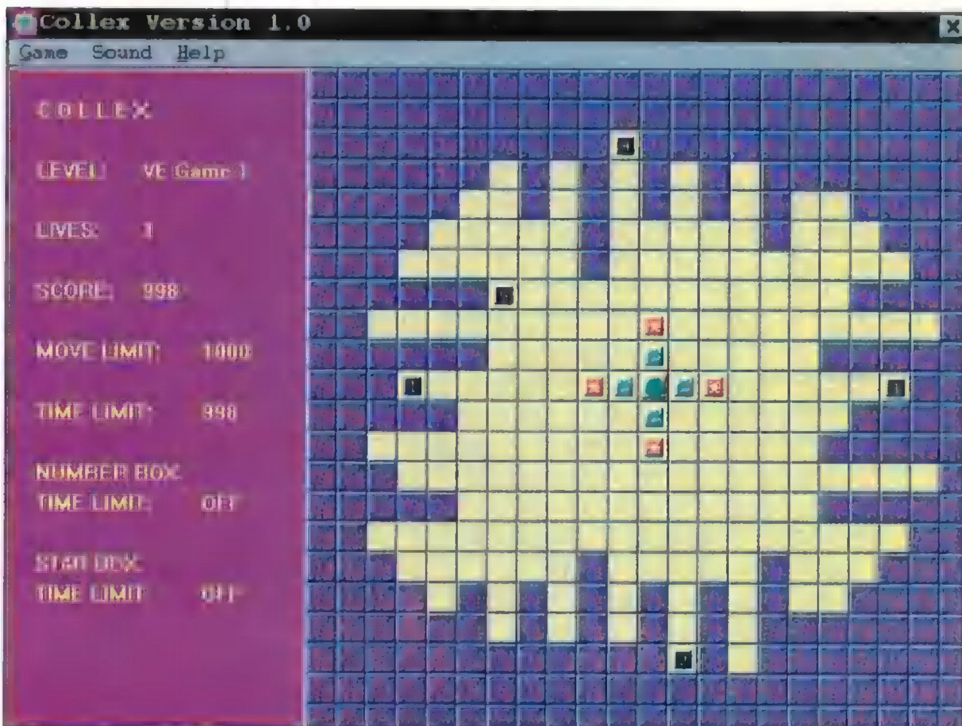
Nazwa:	Total Soccer
Autor:	Live Media UK
Kontakt:	www.totalsoccer.com
System:	Windows 95
Rejestracja:	www.totalsoccer.com

Logika do n-tej

I co ja mam napisać na temat gry, która nie dość, że ma dziwny tytuł „A1 Collex" ???!!! ... to jeszcze dziwniej wygląda. No dobra, będzie na temat, ale krótko. Gierkę tę napisał Michael Treciokas i jest to gra logiczna (jak widać na załączonym obrazku). Jej logika polega w zasadzie na zjadaniu tego, co zjeść można (a nawet trzeba) i omijaniu tego, czego zjeść nie można, bo się nie da (bądź jest to szkodliwe). Tak wygląda to ogólnie. I w zasadzie to nie warto pisać na ten temat więcej, bo gra jest raczej nieciekawa. Dlaczego? Dlatego, że jak na grę logiczną, z którą trzeba spędzić więcej, niż chwilę czasu, to ma ohydną kolorystykę (no popatrzcie sami: fiolet, granat, żółć i biel – idealne powiązanie. O ZGROZO!). Poza tym gra ma wręcz paskudną staroświecką muzykę, która ni w ząb nie pokrywa się z tym, co widać na ekranie. Ale żeby nie było, że się czepiam i że gra jest do ... khmm itd. , to może parę słów pozytywnych. Jak każda gra logiczna, również ta wymaga pewnego zapoznania się z zasadami. Otóż mamy na ekranie porozrzucane klocki z numerkami, które musimy kolejno „pozjadać". Wraz z nimi musimy zjadać także te czerwone z białą gwiazdką. Konsumujemy je szarym kwadratem z zielonym kółkiem. Sterowanie nim ogranicza się do wciskania klawiszy kursora. Po połknięciu powyższych kwadratów gra się kończy. I byłoby to banalnie proste, gdyby nie parę szczegółów. Kiedy poruszamy się naszym kwadratem, wraz z nim poruszają się wszystkie inne obiekty na ekranie, często skutecznie blokując nam dojście do tych właściwych. Niektóre z nich odbierają nam nawet LIVE. Na niektóre pola nie można wejść, a na innych z kolei tylko nasz kwadrat ma prawo bytu. Jeżeli dodać do tego, że „posilać" się możemy jedynie na polach żółtych i że gramy na czas, to giercowanie nie jest już bułką z masłem. Wtedy trzeba trochę pomyśleć. Liczba plansz do przejścia jest dość skąpa – po jednej z każdego poziomu. No cóż, w końcu jest to wersja shareware. Wszyscy Ci, którzy zapragną zjeść więcej klocków, powinni uiścić opłatę rejestracyjną w wysokości 10.00$ na niżej podany adres. Nie wiem co i kogo może do tego zmusić (mnie to nie bierze). Jeżeli jednak ktoś się na to pisze, to polecam osobiście wyłączyć muzykę MIDI i zarzucić np. „In my dreams" Roberta Miles'a na CD-ROMIE lub coś w tym guście. To bardzo poprawia nastrój. Myślę, że autor o tym „kiedyś" pomyśli.

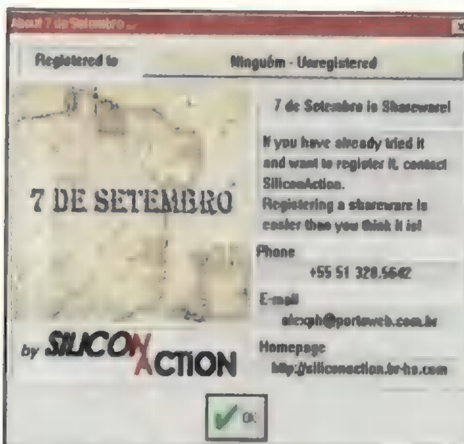
KM

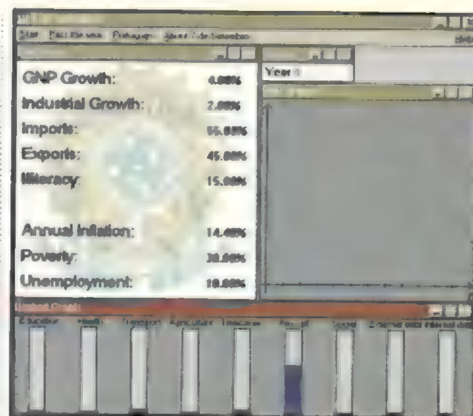
Nazwa:	A1 Collex
Autor:	Michael Treciokas
Kontakt:	dw809@freenet.carleton.ca
System:	386 SX 4MB RAM WIN 3.1
Rejestracja:	10.00 $



„Wrześniowy" program

Fabrykanci, wytwórcy, ludzie polityki i biznesu (bardziej polityki). Ten programik być może pomoże wam zrobić prostą prezentację w mig (ale mi się zrymowało). Może nie należy on do wybitnych produktów, ale jak dotąd nie stworzono aplikacji doskonałej. Bill Gates próbował i wyszedł mu Windows. A jak my na tym wyszliśmy? Ale dość tego. Najpierw uruchamiamy program „7 de Setembro" i wciskamy opcję „Pass the year". Następnie wprowadzamy dane liczbowe dotyczące budżetu: edukacja, zdrowie, transport, rolnictwo, telekomunikacja, lista płac, plan socjalny i zewnętrzny/wewnętrzny dług państwa. Teraz ustawienia dotyczące fabryk lub zakładów: stopa procentowa, podatki, minimalna płaca oraz kursy walut. Wpisując takie dane z kolejnych kilku lat, po jakimś czasie otrzymujemy przejrzysty wykres. Program składa się z czterech okien statystyki dotyczące wzrostu przemysłowego, importu i exportu, rocznej inflacji, ubóstwa i bezrobocia, okna pokazującego ilość lat wprowadzonych do programu, charakterystyk obrazujących poszczególne statystyki oraz wykresów przedstawiających wydatki budżetowe. Ciekawostką może okazać się język aplikacji. Otóż możemy wybrać standardowe tłumaczenie angielskie lub oryginalne portugalskie (mama miała rację mówiąc, że mi się przyda). Program nie jest wyposażony w wymyślną grafikę, nie ma też dźwięków, jednak jest czytelny i wyraźny, a to chyba najważniejsze.





Sir Greg

Nazwa: 7 DE SETEMBRO
Autor: Silicon Action
Kontakt: alexph@portoweb.com.br
System: Windows 95
Rejestracja: 9 $

Piłką do dołka

Szachy są jedną z najstarszych gier strategicznych znanych człowiekowi. Jest tam podział na tury, udział bierze wiele różnorodnych jednostek, a celem jest zwycięstwo. Od kilku lat nie pojawiła się żadna nowa konwersja tej dość popularne rozgrywki na domowe komputery. Jeśli nie ma komercyjnych produktów, to trzeba sięgnąć do internetu. I oto drodzy gracze otrzymujecie do ręki wspaniałą grę pt. „K-Chess Elite". Aplikacja ta pracuje w środowisku Windows, co zapewnia grafikę nie powodującą zapalenia oka środkowego (a jest takie w ogóle?). Muzyki nie ma żadnej, a z efektów dźwiękowych pozostał okrzyk „Szach" i „Czarne" lub „Białe przegrały". Do wyboru jest wersja szesnasto lub trzydziestodwubitowa. Standardowo istnieje możliwość gry z kolegą, komputerem lub obserwacja dwóch komputerów. Symbol ręki pauzuje, po naciśnięciu żarówki komputer podpowiada ruch, a po naciśnięciu komputera sam go wykonuje. Każdy ruch można cofnąć, a grając z komputerem, mamy możliwość zatrzymać poszukiwanie przez niego ruchów i wykonanie najlepszego znalezionego do tej pory (znak „Stop"). Grając na pewno zauważycie kolorowe obramowania wybranych figur. Wskazują one, która z figur jest zagrożona zbiciem. Wchodząc do opcji, mamy możliwość zmiany praktycznie wszystkiego: od koloru i rodzaju podkładu szachownicy, kształtu pionków i wielkości planszy („Board") po ustawienia dotyczące czasu. Gdyby jednak ktoś się zgubił, to do dyspozycji ma bardzo rozbudowaną pomoc. A więc stratedzy: do dzieła!!!



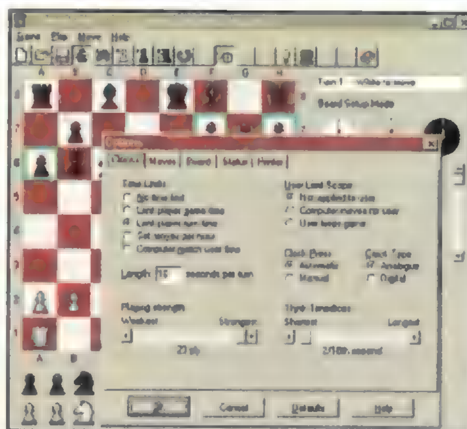


Sir Greg

Nazwa: GopherGolf
Autor: B&B Software
Kontakt: BandB@pobox.com
System: Windows 95
Rejestracja: 15 $

Szach i mat !!!

Tak się jakoś złożyło, że golf nigdy nie zyskał takiej popularności jak np. piłka nożna. Może to z powodu zbytniej brutalności tej gry, a może nie. Ludzie postanowili coś z tym zrobić i wymyślili minigolfa. I właśnie GopherGolf jest jedną z komputerowych odmian tego sportu. Zasady są tak proste jak przysłowiowy metr sznurka w kieszeni. Na początku wczytujemy jedną z pięciu tras, później wpisujemy ksywki graczy (może grać do czterech osobników na jednym komputerze), wybieramy tryb rozgrywki (Practice lub Competition) i ruszamy na wojenkę... eee chciałem powiedzieć na trasę. Każda plansza jest inna, mamy więc do przebycia proste odcinki, ale także górki, dołki, rury, rzeki i wiele, wiele innych przeszkód. Aby nie było zbyt prosto, liczba uderzeń została ograniczona. Jednak dla chcącego nic trudnego. Gdyby komuś zabrakło strzałów, zawsze może spróbować trafić w kręcącego się po krainie kreta (partia zielonych już pikietuje), a dostanie bonus. Nie celujcie w dziurę i wodę (odwrotny efekt). Jeszcze jedno. W trybie Practice macie możliwość tworzenia własnych tras przy pomocy łatwego edytora (menu „File: Edit Course"). Wystarczy wybrać element krajobrazu i przeciągnąć go na planszę. Aby jednak zapisać wyniki pracy, trzeba zarejestrować produkt. Efektów dźwiękowych nie jest zbyt dużo (może nawet trochę za mało). Dla lubiących dopasowywać program do swoich potrzeb istnieje prosty setup. Można tam zmieniać ustawienia dotyczące dźwięków, sposobu sterowania itp. Sądzę, że 15 $ nie jest wygórowaną ceną za taki produkt. Życzę dobrej zabawy.



Sir Greg

Nazwa: K-Chess Elite
Autor: ARK ANGLES
Kontakt: arkangles@compuserve.com
System: Windows 95
Rejestracja: 39 $

Oczko ;-))

Tym razem obyło się bez niespodzianek. Black Jack z nazwy był także Black Jackiem (czytaj - Dżekiem) w rzeczywistości... Tu - dla wszystkich tych, którym obca jest terminologia angielska, niewielka podpowiedź - nie jest to specjalnie egzotyczna gra - jej nazwa „po naszemu" brzmi - „oczko".

Zasady tej tradycyjnej rozrywki są niezwykle proste: celem jest uzyskanie „z kart" w sumie 21 oczek. Punktacja poszczególnych kartoników przedstawia się następująco - od dwójek do dziesiątek - tyle, ile wskazuje liczba; każda z figur (walet, dama, król) - po 10; as (tu ciekawostka) - 11 lub tylko 1. Gra rozpoczyna się rozdaniem przez „krupiera" (w tej roli: komputer) kart - po dwie na osobę, przy czym nie widzimy jednej karty rozdającego. Możemy na otrzymanej „z ręki" sumie punktów poprzestać, bądź też dobrać kolejne kartoniki (cały czas mając na uwadze maksymalne zbliżenie się do limitu 21 punktów oraz fakt, że przekroczenie tej granicy - „boost" - to automatyczna przegrana). Po ostatecznym zadeklarowaniu się (powiedzmy - „stoimy" na 19 - szansa na wylosowanie w tym momencie 2 bądź asa jest niewielka), zaczyna dobierać „krupier". Wygrywa ten z grających, który uzyska lepszy wynik punktowy lub też, niemal automatycznie - który ma „oczko". W tym ostatnim przypadku słowo „niemal", oznacza możliwość wystąpienia równej ilości punktów - remisu. Wówczas partię należy powtórzyć... Aha, jeszcze jedno - „oczko" z ręki daje nam wygraną w postaci podwojonej puli.



Komputerowy Black Jack (v. 1.01) nie wykracza poza powyższy standard. Powiem więcej - jest to najbardziej tradycyjna gra w „oczko", jaką znam. A wykonanie? No cóż - lepsze pod tym względem gry pamiętam z Commodore'a... - prosta, „windowsowa" grafika, słaby dźwięk (w momencie przegranej pojawiają się jakieś zwroty z filmów - m.in. z Apollo 13 i bodajże z Maski...) - z tym, że aby grać bez stresu, należy wszelkie sound fx czym prędzej wyłączyć.

Całkowicie zaś uogólniając - ten akurat BJ jest w miarę wiernym (nie istnieje możliwość gry na dwa układy - w przypadku wylosowania dubletu kart) odwzorowaniem prawdziwej gry. Tym niemniej sama zabawa - nieco, w obliczu powyższych faktów, paradoksalnie - jest całkiem przyjemna. Z całą pewnością można jej poświęcić kilka chwil.

Tyle tylko, że oczekiwałem jakby więcej...

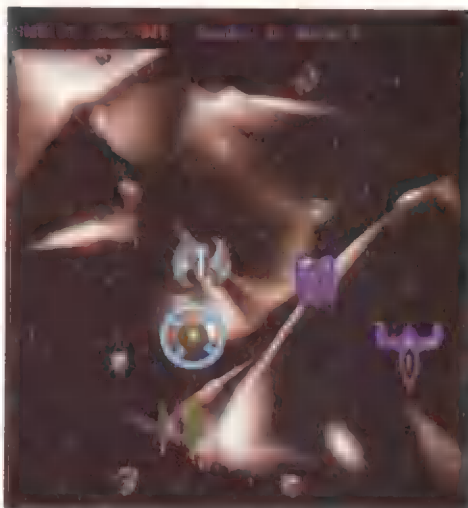
Gon.Ini

Nazwa: Black Jack v. 1.01
Autor: Jason Franklin
Kontakt: jason@pcisys.net
System: Windows 95
Rejestracja: 10,00 $

Alfabetyczny pojedynek

Strzelanki kosmiczne, czyli rozpruwanie Obcych za pomocą odpowiednio „kosmicznej" broni, zawsze powodowały wypieki na twarzach tysięcy gwiezdnych komandosów. Jakoś tak się składa, że niewielkie myśliwce, które smażą do hord zielonolicych przeciwników, mają rzesze zwolenników, którzy są w stanie oddać życie za honor planety i ich ulubionych gier (no, może trochę przesadziłem...). W każdym bądź razie strzelanki były, są i będą, bo nie ma to jak palec na spuście i gromada gości, którym można przypalić ogony.

Mimo wszystko zwolennicy gatunku robią się coraz bardziej wysmakowani. Misje w nowych grach przypominają już niekiedy strategię, tyle że polaną obficie krwią. Soczyste widoczki również dodają smaku wypalance, a różnorodność inteligentnych przeciwników nie ma końca. Odłogiem pozostawię już takie bajery jak hurtownie broni i napędów czy kakofonię perfekcyjnych sampli - to wiecie. Każdy, kto latał ze Stargunners, zatopił się w świecie nieco odmiennego Katharsis czy pomachał laserem razem z Fire Fight zapewne wspomina te giery z przyjemnością i odrobiną sentymentu. Obecnie wkraczamy w zupełnie inny, podparty mocą akceleratorów graficznych świat. Potężne pakiety gier, które stanowią wyzwanie już nie tylko dla wytrzymałości kciuka umieszczonego na spuście, po prostu rzucają na kolana (niech mi będzie wybaczone, ale zaliczę to do kategorii strzelanek Shadows of the Empire).



Jeżeli jednak jesteście tradycjonalistami lub po prostu lubicie sobie postrzelać (albo nie macie funduszy na sprzęt, który pozwala odpalić takie cuda), możecie oczywiście zasiąść do gry w starym stylu. Taką propozycję ma dla nas rodzima brygada, która w znoju i pocie czoła wykuła prościutką gierkę, w której musimy jedynie pokonać kilka ton wrogów.



XYZ, bo tak nazywa się giera, to trzy pełne obcego tałatajstwa układy, które okraszono niestety słabiutkimi samplami i mizerną muzyczką. Nie ma jednak co wybrzydzać (tu możecie sobie wstawić kawałek o koniu, któremu zagląda się w zęby). Zabawa, którą dostaliśmy jest bowiem całkowicie za darmo, czyli, że giera jest, jak to się mówi - freeware. Wielkich zalet trudno się w niej doszukać, tym bardziej, że nie zaskoczy nikogo nieziemską grywalnością. Mimo wszystko wygląda dość porządnie, można rozerwać się, zbierając bonusy w postaci dodatkowych żyć, „skrzynek" z amunicją, itd. Dla zwolenników określonych klimatów będzie to mała przekąska, gdzie pofolgują swoim zabójczym instynktom, a zdaje się, że o odrobinę szaleństwa na mordach Obcych przecież tu chodzi. Pozostaje więc przetrzebić flotę przeciwników i czekać na bardziej konkretną, dopracowaną wersję gry, która już powstaje w laboratorium grupy.

Czarny Iwan

Nazwa: XYZ
Autor: Sebastian Adamczyk,Adam Piskorz
Kontakt: tel. (032) 219-49-12, (032) 227-37-08
System: DOS
Rejestracja: tel. (032) 219-49-12, (032) 227-37-08

Kolejny "inny" helikopter

Cobra Gunship przypomni zapewne większości starszych Czytelników gry, które były niegdyś prawdziwymi przebojami na starutkim C64, czy nieco młodszej Amidze. Nie jest to jednak symulacja lotu helikopterem, a raczej uproszczony Desert Strike. Uproszczony dlatego, że nasz helikopter widzimy jedynie „z boku" a nie w rzucie izometrycznym (tak jak to było w DS). Zabawa nie jest również szczególnie skomplikowana, chociaż przeczytanie wszystkich „dokumentów" przed misją zajmie na pewno trochę czasu. W grze czeka na nas szereg misji, które umożliwiają zdobycie gotówki, rozbudowanie maszyny i wystartowanie do następnego zadania. Cobra Gunsgip to specjalna jednostka, która podejmie się każdego, nawet najbardziej szalonego i ekstremalnie trudnego zadania. Grę rozpoczynamy od przeczytania grubego stosu danych o celu misji. Może to być np. zadanie odebrania agenta, który znajduje się właśnie z misją w Iraku. Sytuację komplikuje fakt, że do miejsca, gdzie należy go przejąć, zbliża się silna formacja wojskowa. Jeżeli nie uda nam się zniszczyć stanowisk obrony naziemnej i dotrzeć do agenta zanim zostanie przejęty przez irakijskie wojsko, przegrywamy.

Cóż, być może scenariusze kolejnych misji nie grzeszą oryginalnością, ale w ostateczności i tak jest to przecież gra, gdzie przede wszystkie trzeba rozgrzewać paluszki na obydwu przyciskach fire umieszczonych w joysticku. Element zręcznościowy zdecydowanie przeważa tym bardziej, że musimy zdrowo popracować manetką, by zebrać pojawiające się po zniszczeniu niektórych przeciwników pieniężne bonusy. Gdy będziemy mieć na koncie wystarczającą ilość kredytów, będziemy mogli dokupić wiele rodzajów niezwykle efektownych broni (o czym za chwilę). Naszym helikopterem standardowo poruszamy się za pomocą klawiatury, lub joya, możemy również skorzystać z myszki. W polu widzenia znajduje się celownik, co





pomoże zniszczyć kolejne, wrogie jednostki. Zazwyczaj zresztą nie jest potrzebny, jedynie w wypadku walk powietrznych jego pomoc jest nieoceniona. Warto śledzić wskazania umieszczonego powyżej ekranu akcji radaru, ponieważ niektórzy przeciwnicy są bardzo szybcy (choćby myśliwce), a kontakt z nim niemal natychmiastowo



skończy się przegraną (w tym wypadku chodzi tylko o to, aby zejść z kursu kolizyjnego, który zazwyczaj przyjmują myśliwce). Ich eskadra nie jest zresztą tak groźna jak helikoptery przeciwnika. Bardzo zwrotne, strzelające ogniem ciągłym z karabinów maszynowych, stanowią wielkie zagrożenie. Nie inaczej jest z jednostkami naziemnymi.



Najgorzej wpaść na silnie ufortyfikowane stanowiska rakiet samonaprowadzających. Trudne w zniszczeniu, podsyłają nam na dodatek mnóstwo rakietek na ogon, których praktycznie nie sposób uniknąć. Dopóki nie „rozbudujemy" helikoptera, będzie naprawdę ciężko. Stosunkowo najłatwiejszym celem są konwoje. Kilkanaście ciężarówek chronionych przez dwa czołgi oraz kilka jeepów z wyrzutniami rakiet, to niezła szansa, aby się „wzbogacić". Wspomniane rozbudowanie polega po prostu na dokupywaniu kolejnego wyposażenia, co będzie możliwe po zebraniu wystarczającej ilości gotówki. Możemy więc zakupić dodatkowe osłony i pancerze (proszę się nie śmiać z pancernego helikoptera), lepszy sprzęt celowniczy, doskonalszy napęd, a przede wszystkim broń. Z pokaźnego arsenału, który dla nas przygotowano, „nieskończona" jest tylko amunicja do karabinów maszynowych. Dość skuteczne, ale trudne w nakierowaniu na cel są bomby. Oczywiście skorzystamy również z rakiet, oraz zaopatrzonych w znacznie silniejszy ładunek wybuchowy - rakiet samonaprowadzających. Inną, bardzo efektywną bronią są „bomby samo kierunkowe". Po uderzeniu w ziemię nie wybuchają, tylko szukają najbliższego obiektu wojskowego (ich wadą jest jednak mała moc). Najsilniejszą, czy raczej najskuteczniejszą bronią jest napalm. Duży zasięg i potężna siła, czynią z napalmu niezastąpione narzędzie do niszczenia dużych zgrupowań wojsk.

W trakcie zabawy natrafimy również na kilkanaście typów obiektów naziemnych. Oprócz lotnisk, które umożliwiają nam ukończenie misji, dla grającego przydatne są również budynki z czerwonym krzyżem. Po wylądowaniu w zabudowaniach



szpitala odzyskamy utraconą w powietrznych pojedynkach energię. Na szczególną uwagę zasługują War Factory, gdzie powstaje ciężki sprzęt wojskowy przeciwnika. Jeżeli uda Wam się zniszczyć „Fabrykę Wojenną" wróg wyraźnie osłabnie (niekiedy może to być cel misji). W późniejszych misjach ważnym punktem strategicznym jest również most. Po jego zniszczeniu wrogie oddziały nie będą już tak mobilne, co ułatwi ich usunięcie.

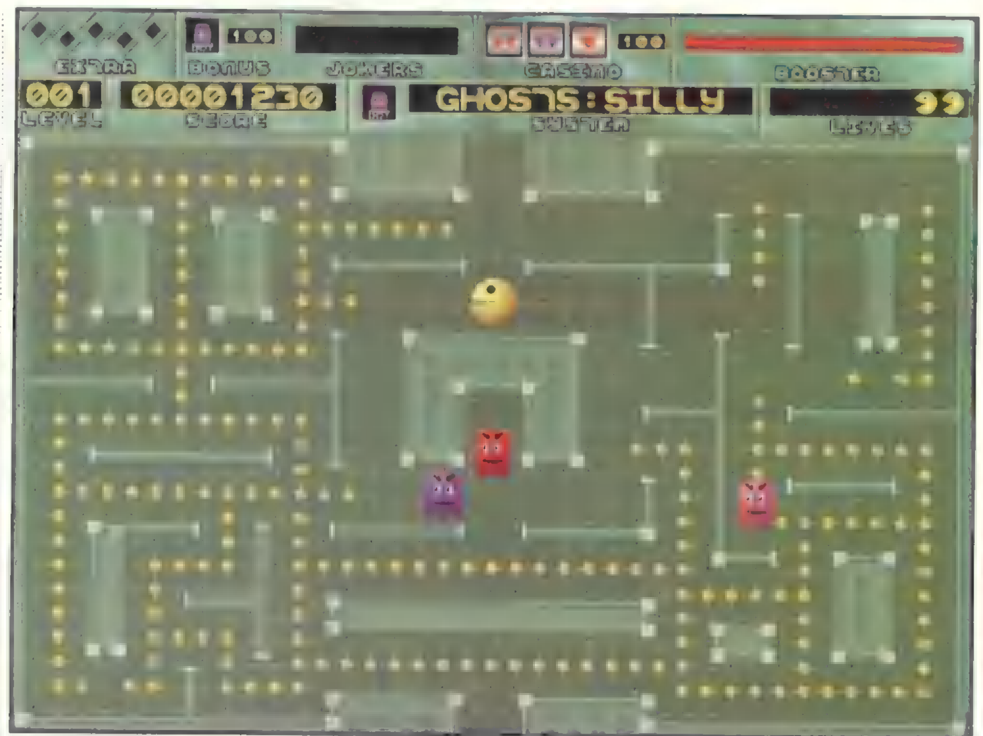
Cobra Gunship nie jest na pewno wyzwaniem dla superprodukcji w stylu Comanche 3, jednak ładna oprawa graficzna i spora grywalność, czynią z niej propozycję godną zastanowienia. Szkoda jednak, że cena nie jest szczególnie zachęcająca...

Inquisitor

Nazwa: Cobra Gunship
Autor: EMania
Kontakt: www.elys.com/about.html
System: Windows 95
Rejestracja: 21,00 $

PacMan wersja n + 1

Kulka zjadająca mniejsze kulki i uciekająca przez tak zwanymi duchami była, oprócz Asteroids, jedną z pierwszych gier dostępnych na automatach, a nazywanych wtedy szumnie grami telewizyjnymi (z którymi miały chyba tylko jedną wspólną cechę - obraz był równie niestabilny). Obydwie doczekały się niezliczonej ilości kontynuacji, ulepszeń czy swobodnych na swój temat wariacji. Tym razem mamy jednak do czynienia nie z trójwymiarowym pogromcą kosmicznych głazów, lecz ze zwykłą, jak najbardziej dwuwymiarową żółtą kulką pożerającą równie płaskie kropki w labiryncie, który sam z siebie nadmierną ilością osi współrzędnych nie grzeszy. Czyli kolejny powrót do korzeni, tyle że w znacznie lepszej oprawie.



Sensu gry nie trzeba chyba wyjaśniać, ale na wszelki wypadek - na planszy trzeba zjeść wszystko, co się nie rusza i unikać tego, co stać w miejscu nie chce. Są jeszcze wprawdzie drobne niuanse w tej bardzo prostej skądinąd taktyce, ale ich wyjaśnienie mogłoby tylko zaciemnić prostotę rozgrywki. Po zjedzeniu wszystkich małych kropek przechodzi się do następnego etapu i tak w kółko, aż do znudzenia (bądź utraty limitu możliwych do popełnienia błędów). Grafika, zgodnie z duchem czasu jest kolorowa (w odcieniach na szczęście pastelowych) i w podwyższonej rozdzielczości. Nie ma wprawdzie żadnych fajerwerków w rodzaju dynamicznego oświetlenia czy dowolnej zmiany położenia kamery, ale nie zmienia to faktu, że jest przyjemna dla oczu, a przy tym ich nie męczy. Muzyka także niczego sobie, uszy nie mają szansy, by przy niej zwiędnąć, a przy tym oddaje zmiany zachodzące na ekranie. Wszystko to zachęca do spędzenia paru (dłuższych) chwil przed monitorem, zwłaszcza że kolejne plansze od swych pierwowzorów (o ile ktoś je jeszcze pamięta) różnią się dość zasadniczo. Są także trudniejsze, więc nie ma obawy o zbyt szybkie przejście wszystkich - a pełna wersja oferuje ich około sześćdziesięciu. Dla maniaków może to być wprawdzie trochę zbyt mało, ale nie ma obawy - w grze dostępny jest edytor poziomów, przy czym by uzyskać do niego dostęp, trzeba całość najpierw zarejestrować.



Greed, bo tak się to cudo nazywa, nie poszedł z duchem czasu tylko w jednej kwestii - nie wymaga windozy. Można go jednak bez najmniejszych problemów uruchomić z 95 małych miękkich okienek, więc jeśli ktoś je już posiada, to nie musi czekać minuty na przejście do czystego DOS'a. A jeśli ktoś nie zapychał twardego stumegabajtowym knotem, to i tak może sobie kulk pojadać. Są bardzo smaczne, o czym z przyjemnością oznajmia jeden z ich smakoszy..

McDrive

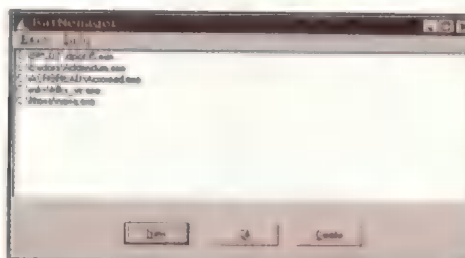
Nazwa: Greedy v 1.05
Autor: Eclipse
Kontakt: 309345.673@compuserve.com
System: Windows 3.1, Windows 95
Rejestracja: 25,00 $

Polskie propozycje na nowy rok

Polski rynek programów shareware ma przed sobą jeszcze długą drogę, aby mógł wielkością i poziomem dorównać swojemu zachodniemu odpowiednikowi. Jednak daje się już zauważyć coraz więcej naszych rodzimych programistów, którzy coś zaczynają majstrować i tworzyć w strefie shareware. Wystarczy tutaj wymienić p. Macieja Chmieję, którego programy kilka razy przedstawiane były na łamach naszego czasopisma. Dzisiaj znów chcę udowodnić, że Polak potrafi i przedstawić kilka propozycji programów i gier, które wyszły spod ręki p. Krzysztofa Wojakowskiego. Tym razem wszystkie produkty łączy jedna, wspólna cecha, a właściwie to dwie wspaniałe cechy. Otóż są one całkowicie wolne od wszelkich opłat (freeware) łącznie z Vatem, cłem i innymi tego typu niespodziankami oraz wszystkie charakteryzują się niezwykłą prostotą, która w żadnym wypadku nie jest równoznaczna z bezużytecznością. Za przedstawione poniżej programy postanowiliśmy przyznać Panu Krzysztofowi Wojakowskiemu naszą comiesięczną nagrodę dla najlepszego autora polskich programów shareware. Gratulujemy, pełną wersję gry Star Trek Generations wyślemy pocztą.

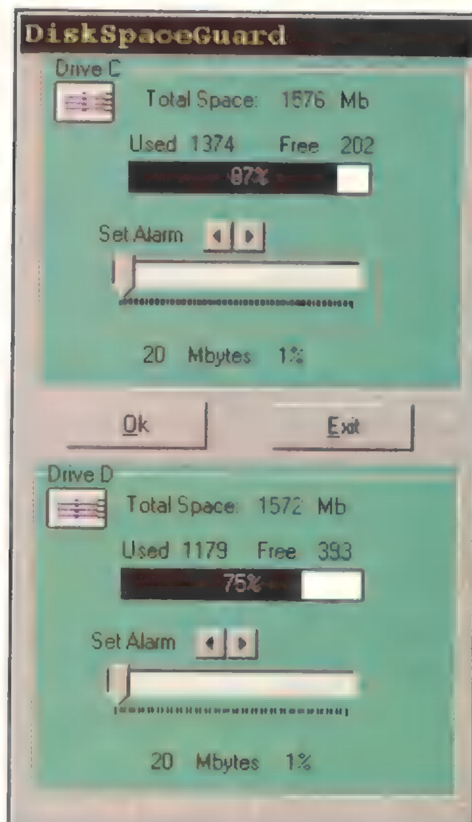
BarMenager

Wbrew nazwie nie będzie tu mowy o facecie w białej koszuli z wielką czarną muchą u szyi, żonglującym szklankami i flaszkami, przygotowującym ogniste mikstury za barem w jakiejś knajpie. Chodzi o małą aplikację (aplikacyjkę?) pod Windows. Cała rzecz polega na tym, że dzięki niej wedle własnego upodobania i gustu można na pasku zadań (dolny, lewy róg monitora) umieścić skrót do praktycznie każdego programu. Czy wynikają z tego jakieś korzyści? Po pierwsze: błyskawiczny dostęp do najczęściej używanych programów, wystarczy kliknąć na odpowiedni skrót i już widzimy planszę powitalną programu, po drugie: pulpit jakby się nieco przejaśnił i wreszcie zobaczyłam, jak w całości prezentuje się moje tło. Wiadomo, że skróty do niezbędnych aplikacji umieszcza się na pulpicie (żeby nie męczyć się w eksploratorze), lecz po jakimś czasie może on zapełnić się znaczną ilością ikonek, które zlewają się w jedną całość. Być może nieco przesadziłam z tą całością, ale na pewno mały porządek w niczym nie zaszkodzi. Z drugiej strony patrząc, można w ten sposób „zaśmiecić" i BarMenager'a, ale jest to raczej niemożliwe, gdyż maksymalnie na pasku zadań znajdzie się miejsce dla 20 programów. BarMenager'a należy umieścić w Autostarcie, aby mieć stały dostęp do programów wcześniej za jego pomocą umieszczonych na pasku zadań i już możemy cieszyć się poprawioną ergonomią naszego pulpitu.



DiskGuard

Eeeeeeeeiiiooooooouuuuuuu!!!!! Alarm, alarm, brak miejsca na twardym dysku, bezwzględnie skasować potrzebne i niepotrzebne aplikacje, żadnej litości. Uff... to tylko zły sen, ale na wszelki wypadek sprawdzę ile jeszcze przestrzeni na moim twardzielu pozostało nie naruszonej niczym dziewicza dżungla Amazonki. Do tego celu doskonale nada się DiskGuard, który elegancko i czytelnie przedstawi mi graficznie i liczbowo ilość zajętych bajtów oraz tych, które jeszcze cierpliwie czekają na nowe programy. Strażnik Dysku nie na darmo został ochrzczony powyższą nazwą, ponieważ podnosi wielki raban, gdy wskaźnik wolnego miejsca niebezpiecznie zbliży się do pewnej granicy, którą ustala użytkownik. Pozwoli to uniknąć wielu nieprzyjemnych niespodzianek, kiedy



Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający........................

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł..................

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający........................

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

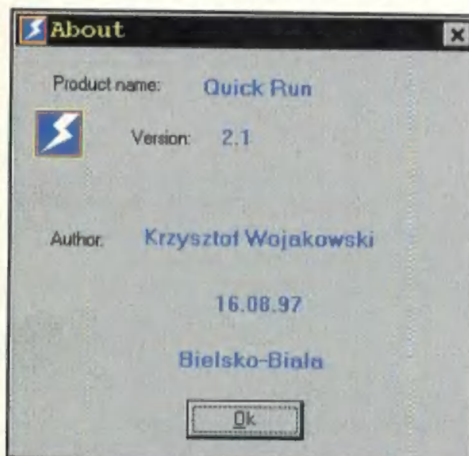
zł..................

podpis przyjmującego

to w ostatniej chwili dowiadywaliśmy się, że z naszego dysku wręcz programy się wysypują i nie pomogą już żadne Stackery, Rar'y, Arj'ory i inne tego typu dobrodziejstwa.

Quickrun

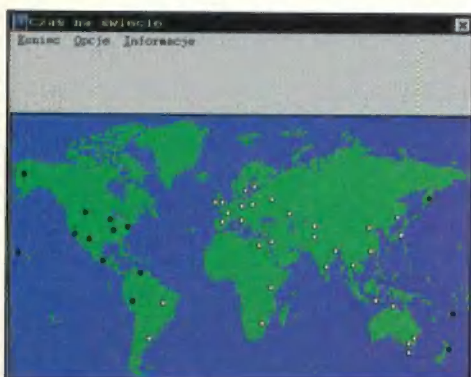
Tym razem nazwa jest jak najbardziej adekwatna do możliwości programu. Szybkie uruchamianie aplikacji to właśnie jego specjalność. Podobnie jak w przypadku BarMenager'a za pomocą QuickRun'a możemy nieco oczyścić pulpit. Po uruchomieniu programu w górnej części ekranu pojawia się rozwijany pasek, na którym jak się domyślacie umieszczamy skróty wraz ikonkami do programów, które chcemy mieć cały czas pod



ręką. Gdy wskażemy kursorem odpowiednie miejsce, na pasku pojawi się nazwa programu, który akurat został umieszczony we wskazanym przez nas miejscu. Ale to jeszcze nie wszystko, dzięki temu można QuickRun'a odróżnić od Bar a. Ma on wbudowany taki mały przypominacz, który w odpowiedniej chwili poinformuje nas o tym, że np. za godzinę bierzemy ślub, albo mamy odebrać pociechę z przedszkola. Wcześniej musimy wprowadzić do naszego „pogromcy sklerozy" odpowiednie dane takie jak data, częstotliwość wyświetlenia wiadomości oraz jej treść. Jak już nam się znudzi albo zdezaktualizuje, kasujemy ją i ewentualnie wprowadzamy nową. Oczywiście możemy umieścić kilka takich informacji jednocześnie, które być może uratują nam życie (odebrać teściową z lotniska za osiem minut!!!)

TimeWord

Halo! Halo! Nowy Jork?! Czy to Agencja Wynajmowania Czarnych Limuzyn? Tak, to wspania... Co? Kim pan jest? Strażnikiem?! A gdzie reszta pracowników? Śpią?!!! O tej porze, przecież jest dopiero dziesiąta rano!!! Co to za kawały, niech mi pan nie wciska, że jest druga w nocy, lepiej się tłumoku naucz odczytywać godzi... Halo! Halo!

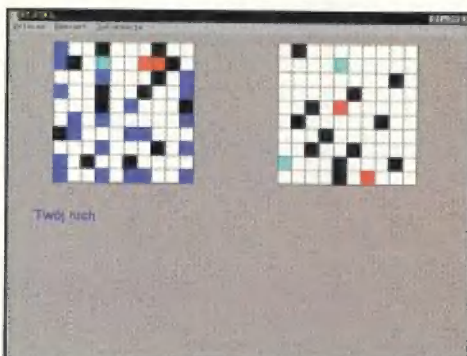


Co za bezczelny typ, odłożył słuchawkę... Jeśli kiedykolwiek znaleźliście się w podobnej sytuacji, to znaczy, że nie mieliście pod ręką TimeWord'a, który pokazuje aktualny czas z różnych zakątków naszego globu. Na mapce świata kwadracikami zostały oznaczone miejsca, z których możemy się dowiedzieć o pozycji wskazówek zegara w danym mieście. Wystarczy wskazać na kwadracik, a odpowiednie dane zostaną wyświetlone. Oprócz godziny program również podaje różnicę czasową pomiędzy Warszawą a wybranym miejscem, a także kolorem kwadracika (czarny, biały) informuje czy dany obszar pogrążony jest w ciemności (noc) czy też pławi się w promieniach słonecznych (dzień). Dzięki TimeWord uzmysłowicie sobie istnienie różnych stref czasowych i dzwoniąc do wujka na Kamczatce zaoszczędzicie mu przykrości w postaci nagłej pobudki z bardzo głębokiego i zapewne przyjemnego snu.

Teraz czas na małe co nieco - czyli gry.

Okręty

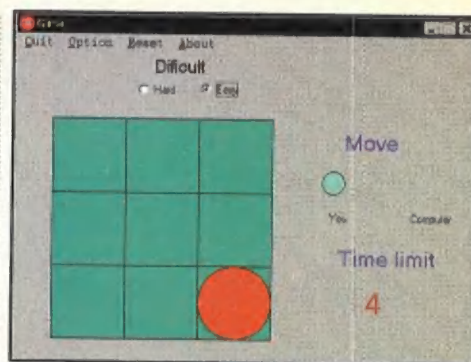
Kowalski pokaż zeszyt... Co to za śmieć?! To jest lekcja języka polskiego, a nie rozgrywki mistrzostw świata w okręty!... Niemiła sytuacja, prawda? Co zrobić, jeśli sąsiad z ławki nie ma już ochoty na partyjkę tejże zabawy? Nic innego wam nie pozostaje, jak tylko wykorzystać swojego najwierniejszego przyjaciela, który nigdy was nie zawiedzie czyli komputer. Okazuje się, że i on potrafi całkiem inteligentnie grać w statki pod warunkiem, że ma zainstalowaną odpowiednią grę. Zasady



znane są chyba wszystkim, ale w przypadku komputerowej odmiany tej zabawy mamy jedynie możliwość rozstawienia na planszy 8 dwumasztowców i tyleż samo jednomasztowców. Jeśli pokusicie się o naniesienie na kratki chociażby jednego czteromasztowca, komputer w trakcie gry wyzwie was od osłów czy innych zwierzaków i każe przeczytać dokładnie instrukcję programu (żartowałam z tym wyzywaniem). Zabawa całkiem fajna, tylko dlaczego zawsze wygrywa mój komputer, czyżbym była głupsza od algorytmu tego programu?

X_O czyli kółko i krzyżyk

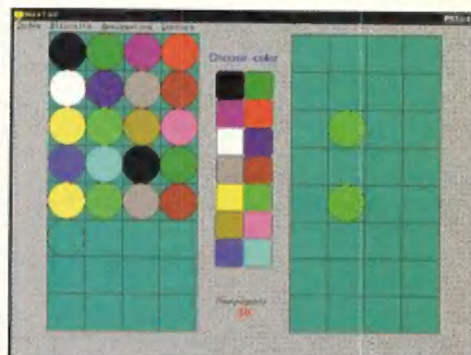
Sprawa jest jasna i chyba jestem zwolniona od obowiązku wyjaśniania zasad starej jak świat gry w kółko i krzyżyk. Tyle, że w tym przypadku rolę krzyżyka przejęło kółko, ale w innym kolorze niż to, którym gra komputer. Dostępne są dwa poziomy trudności (easy i hard), a także możemy określić, do kogo będzie należał pierwszy ruch, co nie jest bez znaczenia dla wyniku gry. Wiadomo, że przeważnie nikt nie wygrywa, ale ten kto zaczyna ma większe szanse na zwycięstwo. Żeby sobie utrudnić zabawę i zwiększyć jej tempo, możemy w opcjach ustawić limit czasu, jaki mamy na wyko-



nanie ruchu. W tym przypadku trzeba się będzie trochę pospieszyć, gdyż na podjęcie decyzji mamy tylko parę sekund. Na zakończenie z dumą informuję, że tym razem program okazał się słabszy „intelektualnie" od mojego umysłu, ponieważ udało mi się osiągnąć jedno zwycięstwo.

Master

W przeciwieństwie do powyższych gier, ta nie jest chyba powszechnie znana. Jest jednak równie prosta jak jej poprzedniczki. Cała zabawa polega na zgadywaniu jaki kolor ukryty jest pod danym polem. Tym razem również możemy ustalić stopień trudności, który polega na określeniu liczby możliwych kolorów, które mogą kryć się pod kwadratami (oczywiście im mniej, tym łatwiej). Jeśli mamy problemy z wyborem, możemy poprosić, aby komputer za nas podjął decyzję, ale chyba



lepiej się będziemy czuli, gdy zwycięstwo będzie tylko i wyłącznie naszą zasługą. Grę mogę polecić w szczególności początkującym jasnowidzom, którzy chcieliby nieco potrenować, a nie dysponują odpowiednimi materiałami. W tej roli Master sprawdzi się doskonale.

To już niestety koniec, miejmy nadzieję, że na łamach naszego czasopisma pojawiać się będzie coraz więcej programów, które powstały w naszym rodzinnym kraju. Gorąco was zachęcam, abyście sami uruchomili powyższe produkty i jednocześnie ocenili ich użyteczność (dotyczy to w szczególności programów narzędziowych). Świadomie nie wystawiłam im jednoznacznej oceny, właśnie dlatego, aby wzbudzić w was ciekawość i chęć do zapoznania się z powyższymi programami. Naprawdę nie zajmie wam do dużo czasu. Być może niektóre z nich przypadną wam do gustu i na dłużej zadomowią się na waszym twardzielu?

Xanthia

Autor: Krzysztof Wojakowski
Kontakt: ul. Kryniczna 25, Bielsko - Biała
System: Windows 95
Rejestracja: freeware



LISTY

SHAREWARE

Yo robaczki! No to mamy Nowy Rok, jak by nie patrzeć i nie liczyć, nowiutki jak uśmiech Alfreda odciśnięty w betonie. A na dodatek? A na dodatek karnawał, czyli całonocne balangi i powroty do domu nad ranem z nie dopitym szampanem. Przesadzam? Być może, ale nie żałujcie sobie - jak się bawić, to się bawić, drzwi wyłamać, okno wstawić - jak rzecze jeden z moich znajomków. Przepraszam wszystkich, którzy mają mi za złe, że jestem mało obecny w PC Shareware ostatnimi czasy, niestety prawda jest taka, że praca nad miesięcznikiem „Kawaii" pochłania mnie praktycznie w stu procentach - ech, żeby tak ktoś wymyślił stugodzinną dobę. Ale, ale, dosyć tego majaczenia, w końcu ferie zimowe za pasem, a wokół zima (to ostatnie niekoniecznie musi być pocieszające, no ale coś musiałem wymyślić). OK., zerknijmy teraz do Waszych listów, w końcu do tego została stworzona ta rubryka...

(...) Cieszę się, że w ostatnich „Listach Shareware" (9/97) daliście się wreszcie przekonać o pomocy dla początkujących użytkowników w zakresie niezrozumiałych pojęć komputerowych. Pamiętam wypowiedź Ogre z numeru 5/95 (Ogre! Ty świntuchu! - dop. Jedi), że nie ma sensu zamieszczanie takiego słownika, a początkujący komputerowcy muszą we własnym zakresie się dokształcać. Wtedy mnie to zasmucił, bo sama z przyjemnością skorzystałabym z takiej rubryki lub programu i rozwiałabym niektóre wątpliwości. Dodaję, że nie umknął mojej uwadze program PC Webopaedia zamieszczony w numerze 5/97. To pocieszające, że jednak staracie się dopomóc czytelnikom, ale jest jeden minus. To program pod Windows 95, a co z użytkownikami, którzy mają Windows 3.1 (a ja się do nich zaliczam). Zauważyłam, że jakiś chochlik ochoczo u Was pracuje (a może to Chomik Alfred?). Niektóre opisy programów są umieszczane w dziale Gry (6/97 str. 47), a opisy gier w dziale Programy (6/97 str. 32). (...) Lubię Was czytać, choć zauważyłam, że powoli poważniejecie. Gdzie się podział humor? (...)

Ilona Nowak, Płock

Bardzo się cieszymy, gdy dostajemy takie listy (no, może oprócz Lorda Yaboła - który jak zwykle pociąga z gąsiorka pod biurkiem i nie widzi, co się wokół niego dzieje), gdyż nie pozwalają nam one osiadać na laurach, a poza tym, wiemy, czego chcą nasi czytelnicy. Ludzie! Nie przestawajcie pisać i nas krytykować! My naprawdę czytamy wszystkie listy i staramy się wyciągać konstruktywne wnioski. Towarzysze! Pomożecie!?! - Pomożemy!!! - Zawyły tłumy, a Lord Yabol jak zwykle zaczął pieczątkować swoje pośladki, tak dla zasady. Co do Windiws 3.1, a cóż my możemy na to poradzić, takie programy są dostępne i takie opisujemy, nie nasza wina, że nie działają pod 3.1. Programów działających pod Windowsem 3.1 jest niestety coraz mniej. Co się natomiast tyczy chochlika, to my go już dorwiemy, oj dorwiemy. Ja nie będę pokazywał palcem, kto to jest, ale jak palnę w ten chomikowaty łepek, to wypluje wszystkie skradzione fistaszki. A tak poważniej - no cóż, wszyscy jesteśmy ludźmi, można się pomylić, ale postaramy się unikać takich wpadek. Ostatecznie rozstrzelamy faceta od korekty - a co sobie będziemy żałować? Co do rzekomego poważnienia PCS, odpowiadam - to skandal! Skandal, skandal i jeszcze raz skandal! Tak być nie może! Ja protestuję! Alfred protestuje! Mikołaj Kopernik protestuje! Uwaga —teraz będzie odezwa do ludzi piszących do PCS - Luuuudzieeee! Trochę luzu! Precz z powagą! Niech żyją różowe papucie z pomponikami! Zróbcie sobie najgłupsze na świecie zdjęcie i postawcie przy klawiaturze! Niech wszystko stanie na głowie! Niech bałwanki zaczną tańczyć bluesa! Niech się święci pierwszy maja! A nawet drugi i trzeci, koniec odezwy.

- Pomocy!!! Czy to naprawdę koniec Sailor Moon?
- Nie. Jest jeszcze jedna czarodziejka - Aissa, siostra Endymiona.
- Przecież on nie ma siostry!
- A skąd to wiesz? Znasz jego przyszłość?
- No nie, ale...
- Właśnie. Jeszcze trzy serie przed nami.
- Wow! To ja lecę oglądać.
- Chyba czegoś nie rozumiesz. To my tworzymy scenariusz, a reżyserem jest nasze życie.
- Co?! Wypuśćcie mnie z tego telewizora! Wypuśćcie!
- Ciszej, bo nas jeszcze wyłączą.

No i jak, podobało się? Ha! Ale chore. Pewnie nikt tego nie zrozumie, chyba tylko Mamoru. I za to go pozdrawiamy. Ciebie też, Mr Jedi, Ciebie też.

Lord Bastian & Aissa

Ależ zrozumiem, zrozumiem i podejrzewam, że nie tylko ja. Dzięki za pozdrowionka.

(...) Bardzo zaciekawił mnie temat Implementacji, a szczególnie kurs Asm«a. Byłem taki zajarany, że niemal waliłem głową w monitor, ale cóż, za dużo to te lekcje mi nie dają. Weźmy np. że kurs trwa 3 miesiące, a ja potrafię zaledwie „Hello World" (hello Yabol). No bez przegięć! Jestem co prawda grafikiem na tzw. demo scenie, ale miło by było zostać także koderem. (...) Nie znaczy to, że robicie źle, tłumacząc wszystko dokładnie, ale robicie to strasznie wolno. (...)

Sławomir Ziętarski

Taaak. No to oddaję klawiaturę jedynemu Lordowi w naszej redakcji. Właśnie się obudził, więc trzeba dać mu coś do roboty, w przeciwnym razie znowu zacznie napastować redakcyjne dziewczęta (juuuhuuuu!).

No cóż, naszego kursu nie traktujemy jako „szkółki programowania", a raczej elementarne podstawy pomagające w zrozumieniu literatury fachowej, która niestety jest niezbędna, a już tym bardziej do tworzenia tak zaawansowanych programów, jak scenowe dema. Cóż z tego, że powiedzielibyśmy, jak zrobić np. efekt Voxel space, skoro zrozumienie zasad jego działania wymaga znajomości matematyki i to wcale nie tak prostej. Jak wyjaśnić pojęcie kompresowania macierzy 3x3 przez zastąpienie jej wyznacznikiem (determinatem)? Zaawansowane procedury masz zresztą w magach (polecam zwłaszcza kącik kodera z Imphobii), czy na serwerach FTP (np. x2ftp). Dzięki implementacjom po prostu nauczysz się czytać i rozumieć takie arty.

Łaaaaa, ale ma gadane gościu. Się mi aż papucie zmechaciły od tej wiązanki. Te! A może się paradygmatując w Voxelu zdeterminujesz asemblera do skompresowanego dema, co!? (Ale mu dowaliłem - teraz to go chyba ziomkowie zdegradują z lorda do koniuszego, che, che. Ale do rzeczy, do rzeczy. Eeeem, to już koniec moi mili, no, przynajmniej w tym numerze, a co będzie w następnym, tego nie wie nikt. Ciał.

MR JEDI Z POMOCĄ JAŚNIE OŚWIECONEGO LORDA YABOLA TRALALA.

Cena 5 zł
NUMERY ARCHIWALNE

Można zamówić:
Silver Shark
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25,
tel. (071) 3437071 w. 338,
tel./fax (071) 3412083
silver.biuro@mikrozet.wroc.pl



na dyskietce:
jill of jungle, convert it, brix, biorytmy, paint shop pro, dos master, electronoid



na dyskietce:
windows commander, slicks'n'slide, strip poker, zip disk, game wizard, max dir, compact disk master



na dyskietce:
iniedit, pomocnik krzyżówkowicza, plug in, halma, mifc, international ninja, pc config, font mania



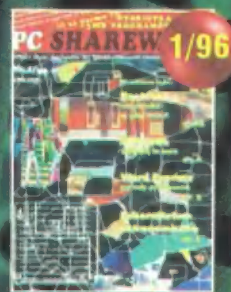
na dyskietce:
wallpaper carousel, disc cloner, aczar, hd-copy, start, magic boy, young picasso, laser light, spis dyskietek



na dyskietce:
max stow, baron baldric, prof. capture system, pop format, smart paper, pc commander, rar for windows, vidvue, wykresy



na dyskietce:
acsdee, cyrus chess, deadline, delta, fire&ice, grajek pro, gts, home inventory, micro lathe, vbrun300.dll



na dyskietce:
ab system, all3d, bilans domowy, matdav, reakcja łańcuchowa, ahumenu, body blows, vueprint



na dyskietce:
costudio, geom, periodyk, q397, portfel, puzzle, rodge rock



na dyskietce:
trugg, matemol, coalas, saper, life pro, acdc, misz masz



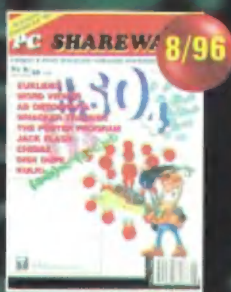
na dyskietce:
airlift rescue, baza danych, coloring book, kucharz, mega tetris, typeplus, pinball dreams pc



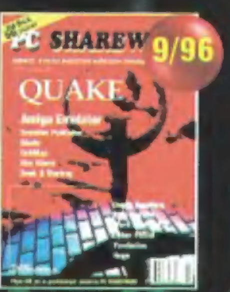
na dyskietce:
cd wizzard, testcard, winpaint, xragon, kasa domowa, fobos, loader larry, label wizard



na dyskietce:
PhotoLab, Turbo Champions, Maszynistka, Bcad, Desert Raid, Hamstres, RCS



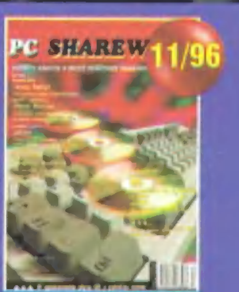
na dyskietce:
Chemia V2.3, Euklides, Jack Flash, Kulki, Ortograf, Poster, Whacker-Tracker



na dyskietce:
Amiga Emulator, Bert's Dinosaurs, Mario, GobMan, Envision publisher, ShuAlarm



na dyskietce:
Kółko i krzyżyk, Design a room, Around the World, Inside World, TaskPro, Win3D

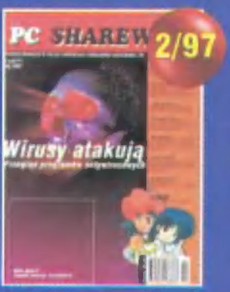


na dyskietce:
Aikido, AppCostud, Bert's Christmas, DET, Sheep, Teleadresy

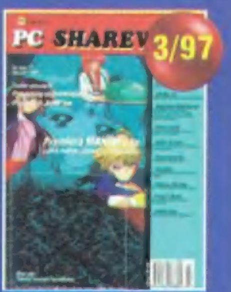
Dostępne również w wersji z CDcena: 8.00 zł za numer



na dyskietce:
Manuel's Tarot, Revolution, Geometria, Bonsai, Buddyros, Landmine



na dyskietce:
Breakfree, Patriot command, Matrix calculation, I-Ching, Screen Mate Poo



na dyskietce:
Capture the Flag, Dreams Interpreter, Magic Folders, Match up, Prawo Jazdy, Solar System



na dyskietce:
Display Mate, Geometria, Mini Math, Pacford, Statki, Tech Facts



na dyskietce:
Audio, Bob, Coeli Planisphere, Critical Mass, UFOs, Vermin



na dyskietce:
E-dogs, Logik, Loupe, Mouse Clock, Tiles&Tribulations, Żarty



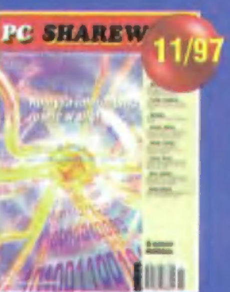
na dyskietce:
Arasan, Impulse Tracker, Konwert, Mega Motion, M.P.S.T, Videoman



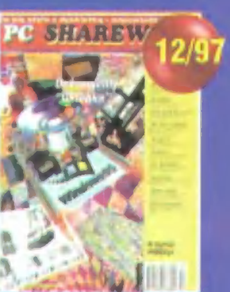
na dyskietce:
Palace, Sorcerer, Vietnam, Winamp, Lorencian Water Wheel



na dyskietce:
Xonix, DTA, KulkoTris, WinRAR 2.01, Tetris, ProTest



na dyskietce:
DTA, Tetris jr, Graphic Factory, KulkoTris, Xonix, ProTest



na dyskietce:
Dżdżownica, Scale it, Silly, Toster, WinZip 6.3